

TARTU ÜLIKOOL
SOTSIAALTEADUSTE VALDKOND
ÕIGUSTEADUSKOND
ERAÕIGUSE OSAKOND

Gertrud Sein

PANORAAMIVABADUS JA LIITREAALSUS EESTI ÕIGUSE KONTEKSTIS

Magistritöö

Juhendaja:
LLM Silja Elunurm

Tallinn 2019

SISUKORD

SISSEJUHATUS	3
1. PANORAAMIVABADUSE OLEMUS	8
1.1. Definiitsioon	8
1.2. Ajalooline taust	11
1.3. Teostele kohalduvad autoriõigused	12
1.4. Teoste kujutiste vaba kasutamise kriteeriumid	15
1.5. Panoraamivabaduse õiguslik reguleerimine	18
1.5.1. Panoraamivabaduse reguleerimine Eesti siseriiklikul tasandil	18
1.5.2. Panoraamivabaduse reguleerimine Euroopa Liidu tasandil	20
1.5.3. Panoraamivabaduse rakendamine teistes Euroopa Liidu liikmesriikides	23
1.5.4. Panoraamivabaduse reguleerimine rahvusvahelisel tasandil	25
2. LIITREAALSUSE OLEMUS	28
2.1. Definiitsioon	28
2.2. Ajalooline taust	31
2.3. Kasutusvõimalused	32
2.4. Liitreaalsuse rakendustes kasutatavate teoste autoriõiguslik määratlus ja kaitse ulatus	35
2.5. Liitreaalsuse loomisel autori erinevate varaliste õiguste eristamine	38
2.5.1. Reprodutseeritav teos	38
2.5.2. Tuletatud teos	40
3. LIITREAALSUSE JA PANORAAMIVABADUSE PÕIMUMISEL TEKKIVAD AUTORIÕIGUSLIKUD PROBLEEMID	43
3.1. Panoraamivabaduse mõju liitreaalsuse rakendamisele	43
3.2. Esmaste autorite õiguste riive avalikes kohtades liitreaalsust luues	48
3.3. Ettepanek autoriõiguse seaduse muutmiseks	50
KOKKUVÕTE	58
Freedom of panorama and augmented reality in the context of Estonian law	66
KASUTATUD LÜHENDID	74
KASUTATUD MATERJALID	75
LITSENTS	84

SISSEJUHATUS

Kiiresti on arenemas senisest suuremat sideressurssi ja kiiremat reageerimist nõudvad rakendused, millest üks osa on arvutite ja side kõikjaleulatuvus. Tänu jõudsale arengule sensorite, andmetöötluse ja traadita side vallas, ühendatakse internetiga üha enam nii füüsilise maailma esemeid kui ka abstraktseid mõisteid¹. Tehnoloogia arenguga kaasnevad ka mitmed uued võimalused selle kasutamiseks, kuid seadusandlus ei pruugi lubada taoliste uute tehnoloogiate kasutuselevõtmist, sest see võib olla seadustega vastuolus.

Käesoleva töö eesmärgi saavutamiseks on uurimise alla võetud liitreaalsus ehk AR (ingl k augmented reality)², mis kujutab endast reaalse keskkonna ja virtuaalse keskkonna kombineerimist. Kui virtuaalreaalsust ehk VR³ (ingl k virtual reality) kasutades on vaataja täielikult ümbritsetud digitaalse maailmaga, siis liitreaalsuse puhul on digitaalne sisu kuvatud pärismaailma peale. Liitreaalsus on otsene või kaudne vaade reaalse elu keskkonnale, mis kasutades sügavustunnetust, pildi ja geolokatsiooni jälgimist, pakub võimalusi reaalse keskkonna täiustamiseks. AR-tehnoloogia võimaldab lisada reaalsesse keskkonda kujutisi erinevate arvutigraafikaga loodud objektide näol ning kombineerida erinevatest virtuaalsetest keskkondadest pärinevaid objekte. Elemendid on liidetud arvuti poolt genereeritud sisendiga, mille hulka kuuluvad nii video, heli, graafika kui ka globaalse asukohamääramise süsteemi (edaspidi GPS) andmed⁴. Sisuliselt lisab liitreaalsus reaalsusele täiendavat sisu. AR-tehnoloogia potentsiaali saab rakendada mitmetes erinevates eluvaldkondades, sealhulgas kaubanduses, reklaaminduses, militaararengus, turisminduses, mängunduses, meelelahutuses ning videomängude loomisel. Küll aga toob liitreaalsus kaasa mitmeid õiguslikke probleeme, eriti just teemadel, mis puudutavad autoriõigusi, kaubamärki, privaatsust ning patenti.

¹ Vabariigi Valitsuse „Eesti infoühiskonna arengukava 2020“ Uuendatud 2018, lk 17.

² Liitreaalsus - Avardatud taju, mille puhul isik toetub reaailmale kui võrdlusalusele, kuid kasutab reaalsustaju avardamiseks läbipaistvat (mitte läbipaistmatut) kuva või mingit sekkumatut vahendit (IT terministandardi sõnastik. Arvutivõrgus: <http://www.eki.ee/dict/its/> (28.03.2019)).

³ Virtuaalreaalsus - Virtuaalilmas osaleja tajumused ja kogetav (IT terministandardi sõnastik. Arvutivõrgus: <http://www.eki.ee/dict/its/> (28.03.2019)).

⁴ R. Adams, D. P. Merklingshaus, (2014). Augmenting Virtual Reality. – Military Technology. Vol. 38, issue 12, pp. 16.

Kuna liitreaalsuse rakenduste arendajad kasutavad oma tarkvara funktsionaalsuse säilitamiseks püsivalt avalikes kohtades asuvaid ning autoriõigusega kaitstud teoste pilte, siis tõusetub AR-tehnoloogiate ja autoriõiguste vahelise vastastikuse mõju ja piirangute küsimus. Mobiilseid liitreaalsuse videomänge hakati looma juba 2000. aastal, kuid laiema diskussiooni objektiks sai liitreaalsus aastal 2016, kui tuntuks sai allalaetav mobiiliäpp „Pokémon Go”⁵, mida oli kaks kuud peale mängu välja tulemist alla laetud üle 30 miljoni korra⁶. Tegelikult toob Eestis “Pokémon Go” ning muude taoliste virtuaalses maailmas reaalselt linnapilti kasutavate mängude mängimine kaasa autoriõiguste rikkumise, sest Eestis puudub äriplane panoraamivabadus. Sellest tingituna on enamikel juhtudel vajalik saada teoste esmaste autorite luba arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutiste kasutamiseks või reprodutseerimiseks. Panoraamivabadus on mitmetes teistes riikides (nt Suurbritannias⁷ ja Saksamaal⁸) kehtiv autoriõiguse seadusesse sisse kirjutatud erand, mis lubab nii isiklikul kui ka ärilisel eesmärgil fotografeerida, jäädvustada, kasutada ja avaldada pilte alaliselt avalikes kohtades asuvatest hoonetest, skulptuuridest või muudest kunstiteostest, rikkumata sellega mis tahes autoriõiguse seadusi, mis võivad antud tööde suhtes kehtida⁹. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiivi 2001/29/EÜ¹⁰ (edaspidi infoühiskonna direktiiv) kohaselt on liikmesriikidele jäetud vabadus otsustada, millisel määral liikmesriik antud õigust või vabadust enda õigussüsteemis rakendab¹¹. Euroopa Liidu liikmesriikidele on antud võimalus kehtestada oma autoriõigustes

⁵ Asukohapõhine liitreaalsusmäng, milles mängija ülesandeks on Pokémonide püüdmine ja omavahelisteks võitlusteks treenimine. Äpis määratakse mängija asukoht linnaruumis GPSi abil ning Pokémone (lühend sõnadest pocket monster) näeb mängija oma telefonikaamera ja liitreaalsuse abil ümbritsevas keskkonnas. Mängija avatar (mängija mängusisene kujutis) liigub mängusisesel kaardil vastavalt mängija ja tema telefoni liikumisele reaalses ruumis. O. Laas, “Liitreaalsus, virtuaalsus ja väärtus” Sirp 06.01.2017. Arvutivõrgus: <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/film/liitreaalsus-virtuaalsus-ja-vaartus/> (31.03.2019). “Pokemon Go” koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.pokemongo.com/en-us/> (31.03.2019)

⁶ J. Grubb “Sensor Tower: Pokémon Go Has Already Passed 30M Downloads and \$35M in Revenue”, VentureBeat, 19.07.2016. Arvutivõrgus: <http://venturebeat.com/2016/07/19/sensor-tower-pokemon-go-has-already-passed-30m-downloads-and-35m-in-revenue/> (01.04.2019)

⁷ United Kingdom Copyright, Designs and Patents Act 1988, section 62.

⁸ Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz) § 59.

⁹ P. Popova. Report on the freedom of panorama in Europe, 2015, 29 p.

¹⁰ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, 22.mai 2001, autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas, ELT 2001, No 10. 167, 22.06.2001.

¹¹ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, art 5 (3) p h).

klausel, mis piiraks autoriõiguse ulatust, kuid Eesti seadusandluses tõlgendatakse seda võimalust soovitatust erinevalt.

Eesti autoriõiguse seaduses¹² (edaspidi AutÕS) on sätestatud, et autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta on lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil¹³. Panoraamivabaduse teemat on varasemalt põhjalikult uurinud MTÜ Wikimedia Eesti, kes tegutses aastatel 2014-2017 aktiivselt panoraamivabaduse kehtestamise nimel, taotledes autoriõiguse seaduse vastava artikli muutmist¹⁴. Pingutustest hoolimata pole Eestis panoraamivabadust veel kehtestatud.

Töö hüpotees on, et Eestis tuleks kehtestada täielik panoraamivabadus, mis ei keelaks ilma autori nõusolekuta kasutada ka ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi, sest hetkel kehtiv autoriõiguse seadus on liigselt piirav ning tehnoloogia arengut, sh liitreaalsuse loomis- ning kasutamisevõimalusi pärssiv.

Magistritöö on lähtuvalt püstitatud eesmärgist ja hüpoteesist jagatud kolmeks peatükiks. Töö esimene peatükk käsitleb panoraamivabaduse olemust, ajaloolist tausta ning selle õiguslikku seisundit Eesti siseriiklikul tasandil. Lisaks selgitatakse, kuidas toimub panoraamivabaduse rakendamine rahvusvaheliselt ning teistes Euroopa Liidu liikmesriikide siseriiklikus õiguses ning tehakse selgeks, kas panoraamivabaduse piirangu säilitamine autoriõiguse seaduses on eesmärgipärane.

Selleks, et saaks välja selgitada, kas Eestis on lubatud kasutada virtuaalses keskkonnas panoraamivabadusega kaitstud teoseid, tuleb eelnevalt analüüsida ka liitreaalsuse olemust. Töö teises peatükis keskendutakse autoriõiguslikele probleemidele, mis võivad ilmned liitreaalsuse loomisel ja rakendamisel Eesti õiguse kontekstis. Õigusliku analüüsi tulemusena, selgitatakse

¹² Autoriõiguse seadus RT I 1992, 49, 615; RT I, 27.11.2018, 3.

¹³ AutÕS § 20¹ lg 1.

¹⁴ G. Nõmm. "MTÜ Wikimedia Eesti täiendaks autoriõiguse seaduse eelnõud panoraamivabadusega" ERR, 11.10.2017 Arvutiõrgus: <https://kultuur.err.ee/635794/mtu-wikimedia-eesti-taiendaks-autorioiguse-seaduse-eelnoud-panoraamivabadusega> (31.03.2019)

välja, millised autoriõiguslikud regulatsioonid liitreaalsuse loomisel kohalduvad. Võrreldakse, millised sätted kohalduvad liitreaalsusega loodud sisule, juhul, kui kasutatakse originaalset sisu ilma täiendusi lisamata ning juhul, kui muudetakse oluliselt algse autoriõigusega kaitstud teose väljanägemist. Lisaks analüüsitakse, kas teoste esmaste autorite õigusi rikutaks ka siis, kui Eestis kehtiks panoraamivabadus, mis ei keela jäädvustada ning äriselt kasutada näiteks arhitektuuri- või skulptuuriteoseid, mis on valmistatud alaliseks paigutamiseks avalikesse kohtadesse.

Kuna AR-tehnoloogia on autoriõiguste koha pealt suures osa reguleerimata ala ning panoraamivabadus on üks vastuolulisemaid küsimusi Euroopa Liidu õiguses, siis tekib paratamatult küsimus, mis juhtub siis, kui need kaks kokku panna. Seepärast ühendatakse kolmandas peatükis kahe esimese peatüki tulemused ja selgitatakse välja, kuidas mõjutab liitreaalsuse rakendamist Eestis panoraamivabaduse puudumine. Uuritakse, kui suurel määral piirab hetkeline piirang, mis keelab ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikes kohtades paiknevate teoste avaldamise ilma autori nõusolekuta, liitreaalsuse loomis- ning kasutamisevõimalusi. Keskendutakse liitreaalsust kasutavatele rakendustele, mis põhinevad suhtlemisel reaalsusega avalikus kohas. Oluline on märkida, et töö keskendub juhtumitele, kus liitreaalsuse rakendused reprodutseerivad või loovad tuletatud teoseid autoriõigusega kaitstud arhitektuuri- ja skulptuuriteostest, mis asuvad püsivalt avalikes kohtades.

S. Kuusik on oma magistritöös leidnud, et tänapäeva tavatarbijast on saanud n-ö digitarbija, kelle ootused ning nõuded temale pakutava digitaalse sisu osas aina kasvavad¹⁵. See annab mõista, et inimesed ei rahuldu enam tavapärasega, vaid vajavad pidevalt midagi uut ja huvitavat. Kuna liitreaalsus suudab seda neile pakkuda, siis just see võib olla põhjuseks, miks näiteks mobiiliäpp „Pokémon Go“ maailmas niivõrd palju populaarsust kogus. Asjakohane on küsida, kas autoriõigusi puudutav seadusandlus peab digitaalmaailma metsikul kiirusel toimuvate arengutega sammu ning kas see vajab ka Eestis juriidilist eriregulatsiooni. Seetõttu on käesoleva magistritöö lõppeesmärk jõuda järeldusele, kas praegune autoriõiguse regulatsioon on töös käsitlevate teemade reguleerimiseks piisav. Magistritöö lõpuosas

¹⁵ S. Kuusik. Digitaalne infosisu üleandmisele suunatud tarbijalepingute regulatsioon Euroopa ühtse müügiõiguse määruse ettepanekus: digitaalse infosisu lepingutingimustele vastavuse hindamine ja tarbija õiguskaitsevahendid digitaalse infosisu puuduse korral. Magistritöö. Tallinn 2014, lk 4; M. B. M. Loos, N. Helberger, L. Guibault, C. Mak. The Regulation of Digital Content Contracts in the Optional Instrument of Contract Law - European Review of Private Law 2011 nr 6, lk 729-730.

selgitatakse välja, kas autoriõigust on vajalik põhjalikult muuta või piisab kehtiva autoriõiguse kohandamisest muutunud tehnoloogilistele tingimustele ning tehakse ettepanek Eestis kehtiva autoriõiguse seaduse muutmiseks.

Töös kasutatakse eelkõige seadusandluse süstemaatilist ning analüütilist uurimismeetodit. Käesolevas töös on kasutatud põhiallikmaterjalidena Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsiooni (edaspidi Berni konventsioon) Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiivi 2001/29/EÜ¹⁶ (edaspidi infoühiskonna direktiiv, ingl k *InfoSoc Directive*) ning autoriõiguse seadust¹⁷. Lisaks Eesti seadusandlusele on analüüsitud Euroopa Liidus kehtivaid õigusakte, Euroopa Parlamendile tehtud ettepanekuid¹⁸ ning teiste riikide siseriikliku õigust. Magistritöös kasutatakse lisaks eelnevalt nimetatud normatiivaktidele allikatena veel liitreaalsust ja panoraamivabadust analüüsivaid artikleid, õiguskirjandust ja kohtupraktikat. Eesti autoriõiguse seaduse kontekstis panoraamivabaduse piiramise kohta annab hea ülevaate ka Silver Raukase poolt 2016. aastal kirjutatud magistritöö¹⁹. Samuti on kasutatud probleemide illustreerimiseks olemasolevate veebiplatvormide tüüptingimusi, sh platvorme, nagu Facebook või Instagram, millele kohaldub välisriigi õigus.

¹⁶ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, 22.mai 2001, autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas, ELT 2001, No 10. 167, 22.06.2001.

¹⁷ Autoriõiguse seadus RT I 1992, 49, 615; RT I, 27.11.2018, 3.

¹⁸ European Parliament 2014-2019, Draft opinion of the Committee on Culture and Education for the Committee on Legal Affairs on the proposal for a directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market (COM (2016)0593 – C8-0383/2016 – 2016/0280(COD)) (06.02.2017).

¹⁹ S. Raukas. „Panoraamivabaduse“ piiramine Eesti autoriõiguse seaduses. Magistritöö. Tallinn 2016.

1. PANORAAMIVABADUSE OLEMUS

1.1. Definitsioon

Sageli ei teata või ei mõeldagi selle peale, et me oleme pidevalt ümbritsetud kunstist, mis on autoriõigustega kaitstud. Vabadust selle jäädvustamiseks ning jagamiseks tuntakse panoraamivabaduse nime all. Panoraamivabaduse (ingl k *panorama freedom, freedom of panorama*, lühend FOP) definitsioon tuleneb algselt Saksamaa autoriõiguse seadusest sõnast “*panoramafreiheit*”. Riikides, kus on sätestatud panoraamivabadus, tohib pildistada autoriõigustega kaitstud teoseid ning neid kasutada või avaldada ilma teoste autorite nõusolekuta ka siis, kui need on veel autoriõigustega kaitstud. Panoraamivabadusega kaitstud teoste hulka võivad kuuluda nii arhitektuuri- ja skulptuuriteosed²⁰, tänavakunsti teosed jmt²¹.

Teisest küljest piirab panoraamivabadus teose autori õigust rakendada autoriõiguse rikkumise eest meetmeid isiku vastu, kes tehtud pilti levitab. Tegemist on erandiga tavareeglist ning seetõttu nimetatakse seda ka mõningates artiklites panoraamivabaduse asemel hoopis panoraami erandiks. Tavareegli järgi on autoriõiguse omanikul ainuõigus ise oma teost kasutada, lubada ja keelata oma teose samaviisilist kasutamist teiste isikute poolt ning anda luba tuletatud tööde loomiseks ja levitamiseks ja ühtlasi küsida selle loa eest tasu²².

AutÕS kohaselt on autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil²³. Seega on Eestis teose kasutamine ilma autori eelneva nõusolekuta välistatud juhul, kui teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kasutatakse otsesel ärilisel eesmärgil.

Esiteks on oluline pildistatava kujutise esinemise hulk fotol ehk millisel määral ta moodustab foto põhimotiivi, mis on ka vajalikuks kriteeriumiks, et hinnata, kas fotot saab kasutada

²⁰ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, art 5 (3) p h).

²¹ B. C. Newell, “Freedom of Panorama: A Comparative Look at International Restrictions on Public Photography” Greighton Law Review, 2011, Vol. 44, lk 406.

²² AutÕS § 13 lg 1.

²³ AutÕS § 20¹.

vastavalt enda soovidele, sest jäädvustusel lihtsalt tagataustale jäävat ehitist autoriõigus ei kaitse. Tallinna Ringkonnakohus on Eesti Autorite Ühingu poolt Eesti Päevalehe AS vastu autoritasu saamiseks ja edasisest õiguste rikkumisest hoidumise kohustamiseks esitatud hagi osas langetatud otsuses selgitanud, et teos on fotol põhimotiiviks siis, kui ta moodustab fotost ligikaudu poole ja põhimotiivi saab tõlgendada kui olulist osa fotost. Samuti leidis ringkonnakohus, et kui vaidluse all olevat teist, milleks oli antud olukorras skulptuur, fotol poleks, kaotaks foto kompositsioonilt igasuguse mõtte²⁴. Riigikohus selgitas täiendavalt, et kujutise põhimotiiviks saab olla eelkõige teos, mis on fotol kujutatuga sellises tihedas seoses, et teose eemaldamisel kujutiselt kaotab kujutise kompositsioon oma mõtte. Põhimotiivina saab käsitada teost, mida on kasutatud teadlikult kujutise ühe osana, mistõttu omandab see kujutisel visuaalselt domineeriva tähenduse. Seejuures ei pruugi põhimotiivi määratlemisel osutada määravaks teose suurus, võrreldes fotol kujutatud isikutega. Esmatähtis on teose ja kujutise vahelise seose tajutavus. Seadusandja pidas tulenevalt AutÕS §-st 20¹ oluliseks seda, et üldsusele külastamiseks avatud kohtades asuva teose reprodutseerimisel ja selle teose kujutise üldsusele edastamisel ei moodustaks teos kujutise põhimotiivi. Seega hinnatakse teost kujutise suhtes ning kujutisest väljaspoole jäävad asjaolud ei ole olulised²⁵.

Teose põhimotiivina kujutamise erandiks on *de minimis*²⁶-põhimõte, mis sisuliselt lubab kasutada kunstiteose kujutist vabalt, kui see on piisavalt väike ja tähtsusetu ning ei moodusta pildi põhimotiivi. Nimetatud põhimõte kehtib üksnes kindlale kujutisele. Rootsi Riigikohus on selgitanud, et kui algselt lubatava kasutusega pildilt eraldatakse kaitstud teose kujutis, mis küll algselt ei moodustanud teose põhimotiivi, ning seda kasutatakse hiljem uue teose põhimotiivina, siis ei ole selle ärilisel eesmärgil kasutamine samuti lubatav. Nimetatud lahendis ei olnud lubatav fotograafil kasutada ärilisel eesmärgil välja antud plaadi esikaanel esinemislava suurendatud kujutist, kuna fotograafil puudus lava lavakujundaja luba pildi kasutamiseks²⁷. Sama reegel kehtib ka linnapanoraamide puhul. Panoraamivabaduse puudumine ei keela kasutada ärilisel eesmärgil pilti näiteks Tallinna siluetist, kus iga üksik maja

²⁴ Tallinna Ringkonnakohtu tsiviilkolleegiumi 17. septembri 2004. a otsus tsiviilasjas nr 2-2/660/04.

²⁵ Riigikohtu 2. märtsi 2005. a otsus kohtuasjas nr: 3-2-1-167-04, punkt 35.

²⁶ Tõlkes: kõige väiksem, tähtsusetu, väikseim, tühine. R. Kleis, Ü. Torpats, L. Gross, H. Freymann. Ladina-Eesti sõnaraamat, Tallinn. Valgus. 1986.

²⁷ Rootsi Riigikohtu lahend: NJA 1981 s. 313 (16.02.1981) Arutivõrgus: <https://lagen.nu/dom/nja/1981s313> (04.04.2019)

võib olla autoriõigusega kaitstud. Sellise teose puhul moodustab iga hoone üldpildist vähetähtsa osa ning tõenäoliselt ei kahjusta teose kujutise taolisel viisil levitamine arhitekti huve.

Lisaks vajab sisustamist ärilise ja mitteärilise eesmärgi põhimõtte ning nende vahetegu panoraamivabaduse kontekstis, et välja selgitada, millisel määral peab esinema ka ärilise eesmärk, et rakenduks loa saamise kohustus. Paljudes riikides on sarnaselt Eestile keelatud jagada pilte autoriõigustega kaitstud hoonetest ja skulptuuridest, kui seda tehakse otsese ärilise eesmärgiga. Küll aga on tänapäeva maailmas väga keeruliseks muutunud isikliku ja ärilise eesmärgi piiritlemine. Julia Reda on seda selgitanud Facebooki näitel, et ärilised eesmärgid võivad avalduda ka kaudselt. Iga inimene, tehes omale Facebooki konto ja nõustudes Facebooki kasutajatingimustega²⁸, annab Facebookile loa kasutada ka tema poolt üles laetud pilte ning muid andmeid kaubanduslikul otstarbel²⁹. Sisuliselt tähendab see, et kui kasutaja üles laetud fotol on kujutatud autoriõigustega kaitstud avalikku hoonet ja Facebook soovib seda ärilisel otstarbel kasutada, siis on eelnevalt tarvis hankida selleks hoone arhitekti käest luba pildil tema poolt loodud hoonet kujutada. Kohustuse tagada pildi ärilise kasutuse lubatavus panevad kasutajatingimused kasutajale, välistades ettevõtte vastutuse. Kasutaja kohustus on esmalt välja selgitada, kas hoone on ikka veel autoriõigusega kaitstud ja kelle käest vastav luba tuleb küsida. Seejärel peab kasutaja sõlmima õiguste valdaja või vastava organisatsiooniga litsentsilepingu, mis lubab ärilist kasutamist³⁰. Niisuguses olukorras rikub igaüks, kes jagab ärilistel alustel toimiva veebiplatvormi kaudu pilte autoriõigustega kaitstud avalikus kohas asuvast teosest, autoriõiguse seadust. See tähendab, et iga kasutaja, kes pildi üles laeb, annab vaikimisi loa platvormi omaval ettevõttel seda äriliselt kasutada ja veebiplatvorm saab kasutaja pilte kasutada näiteks reklaamis. Üks võimalus, kuidas autoriõigusega kaitstud objektide pilte on seaduse alusel võimalik vabalt kasutada, on kujutades hoonet mustaksvõõbatud siluetina³¹.

²⁸ Facebooki Terms of Service. Arvutivõrgus: <https://www.facebook.com/legal/terms/update> (04.04.2019)

²⁹ Facebooki Terms of Service. Peatükk 3.1. Arvutivõrgus: <https://www.facebook.com/legal/terms/update> (04.04.2019)

³⁰ J. Reda, Freedom of Panorama under threat, 2015. Arvutivõrgus: www.juliareda.eu/2015/06/fop-under-threat/ (03.04.2019)

³¹ G. Sein "Panoraamivabadus – vabadus, mis meil puudub" 11.04.2018 Raamatupidamis- ja maksuportaal RMP. Arvutivõrgus: <https://www.rmp.ee/ettevotlus/kasulik/panoraamivabadus-vabadus-mis-meil-puudub-2018-04-11> (03.04.2019)

1.2. Ajalooline taust

Panoraamivabadus on tugevalt seotud tehnoloogia arenguga ning selle täpne konseptsioon ei avaldu enne XX sajandi lõppu. Esmalt ilmnis panoraamivabaduse konseptsioon 1840. aastal ning see ei erinenud sugugi palju tänapäevasest konseptsioonist³². 1840. aastal sätestas Baieri Kuningriik esimesena oma riigis "panoraamvabaduse", mis oli erand sellest üldreeglist, mis puudutab avalikus ruumis asuvat "kunsti- ja arhitektuuritööd nende välises vaates". Algatust jälgendati teisteski riikides ning see viis üleriigilise aruteluni kunstnike õiguste üle. Arutleti selle üle, kas avalikku sfääri võiks käsitleda kui "ühist hüve". 1876. aastal võttis Saksamaa vastu üldise panoraami erandi³³.

Enne panoraamvabaduse kehtestamise üle arutamist on oluline uurida, kuidas said fotograafilised teosed lõpuks kirjandus- ja kunstiteoste osaks ning millised autoriõiguse vormid on juba ajalooliselt kaitstud. Arhitektuuri- ja skulptuuriteoseid on kaitstud alates Berni konventsiooni³⁴ algse teksti jõustumisest 1886. aastal. Küll aga pakkus esialgne konventsioon kaitset vaid arhitektuuriteoste, jättes kaitse alt välja arhitektuuriteoste tegemisega seotud teosed, sh visandid ja mudelid.

Bernis 9. septembril 1886 allkirjastatud Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsiooni (24. juuli 1971. aasta Pariisi akt) 28. septembril 1979. aastal muudetud redaktsiooni 2. artikli lõikes 1 on sätestatud, et väljend „kirjandus- ja kunstiteosed“ hõlmab igasuguseid tooteid kirjanduse, teaduse või kunsti valdkonnas, sõltumata selle väljendusviisist või -vormist, nagu näiteks raamatuid, brošüüre ja teisi kirjutisi; loenguid, pöördumisi, jutlusi ja teisi samalaadseid teoseid; draama- või muusikalisi draamateoseid; koreograafiateoseid ja pantomiimateoseid; muusikateoseid tekstiga või ilma tekstita; kinematograafiateoseid, millega võrdsustatakse kinematograafiale analoogsel viisil valminud teosed; joonistus-, maalikunsti-, arhitektuuri-,

³² M. D. de Rosnay, P.-C. Langlais, "Public artworks and the freedom of panorama controversy: a case of Wikimedia influence" Internet policy review, 16.02.2017, lk 4.

³³ C. G. Chirco, (2013). Die Panoramafreiheit: Die Beschränkung des urheberrechtlichen Schutzes von Kunst im öffentlichen Raum. Baden-Baden: Nomos.

³⁴ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Esmalt alla kirjutatud 9. septembril 1886. a., täiendatud Pariisis 4. mail 1896. a., redigeeritud Berliinis 13. novembril 1908. a., täiendatud Bernis 20. märtsil 1914. a., redigeeritud Roomas 2. juunil 1928. a., Brüsselis 26. juunil 1948. a., Stockholmis 14. juulil 1967. a. ja Pariisis 24. juulil 1971. a. ning parandatud 28. septembril 1979. a.

skulptuuri-, graveerimis- ja litograafiateoseid; fotograafiateoseid, millega võrdsustatakse fotograafiale analoogsel viisil valminud teosed; kujutava kunsti teoseid; illustratsioone, kaarte, plaane, visandeid ja kolmemõõtmelisi teoseid geograafia, topograafia, arhitektuuri või teaduse valdkonnas³⁵. Kuna nii skulptuure kui ka arhitektuuriteoseid käsitletakse kunstiteostena, siis ei ole kunagi kaheldud selles, kas neid tuleks autoriõiguslikult kaitsta. Kirjandus- ja kunstiteoste autoriõiguse kaitset arutati mitmetel rahvusvahelistel konverentsidel, kuid alles 1948. aastal lisati ka fotograafilised teosed Berni konventsiooni. Fotode üldine kaitse ei olnud sätestatud konventsiooni algtekstis, sest Euroopa Liidu riikides ei peetud fotograafilisi teoseid kunstiteose vormiks³⁶.

1.3. Teostele kohalduvad autoriõigused

Eesti Vabariigi autoriõiguse seadus jõustus 12. detsembril 1992.a. Autoriõigus tekib kirjandus-, kunsti- ja teadusteostele³⁷. AutÕS kohaselt loetakse teoseks mis tahes originaalset tulemust kirjanduse, kunsti või teaduse valdkonnas, mis on väljendatud mingisuguses objektiivses vormis ja on selle vormi kaudu tajutav ning reprodutseeritav, kas vahetult või mingi tehnilise vahendi abil. Teos on originaalne, kui see on autori enda intellektuaalse loomingu tulemus³⁸. Teosed, millele tekivad autoriõigused on näiteks maalikunstiteosed, skulptuuriteosed, arhitektuurne graafika, arhitektuursed plastikateosed ning arhitektuuri- ja maastikuarhitektuuriteosed (hooned, rajatised, pargid, haljasalad jm), linnaehitusansamblid ja kompleksid³⁹. Panoraamivabadus või selle puudumine puudutab kõiki nimetatud teoseid.

Panoraamivabaduse kontekstis on peamised autoriõiguslikult kaitstavad teosed erinevad hooned ja muud ehitised, mille alla saab liigitada ka sillad ning teised funktsionaalsed ehitised, kus autori loomingulisuse külg ei pruugi selgelt avalduda, kuid kehtiva regulatsiooni kohaselt vajavad siiski autori luba⁴⁰. Siiski on üldjuhul tegu ikkagi tavaliste kujunduslike elementidega,

³⁵ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 2 lõige 1.

³⁶ Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (opened for signature 9 September 1886, completed 4 May 1896), Final Protocol no 1.

³⁷ AutÕS § 4 lg 1.

³⁸ AutÕS § 4 lg 2.

³⁹ AutÕS § 4 lg 3 punktid 11, 13 ja 14.

⁴⁰ AutÕS § 4 lg 3 p 14.

mille puhul on oluline, et need oleks vabas kasutuses⁴¹. Autori arvates võiks funktsionaalsete ehitiste puhul kaaluda autoriõigusliku kaitse andmist siis, kui konkreetsel ehitisel on oluline disainiline väärtus ja need on unikaalsed või innovaatilised.

Autoriõiguse seadust ei kohaldata ideedele, teooriatele, avastistele ja mõningatele teistele intellektuaalse tegevuse tulemustele⁴². Teose autoril tekib teose loomise hetkest autoriõigus sellele teosele. Autoriõiguse sisu moodustavad isiklikud õigused ja varalised õigused⁴³, mis tekivad ka teose arhitektil teose või teose osa loomisega. Isiklikud õigused on autori isikust lahutamatud ning ei ole üleantavad autori eluajal⁴⁴ ning varalised õigused on üleantavad kas üksikute õigustena või õiguste kogumina, kas tasu eest või tasuta⁴⁵. Töösuhtes lähevad need automaatselt üle tööandjale, kui autorile on töö eest tasutud. Autori mittevaraliste õiguste hulka kuuluvad muuhulgas ka õigus autorsusele, õigus autorinimele, õigus teose puutumatusel, õigus autori au ja väärikuse kaitsele⁴⁶. Autori varaliste õiguste hulka kuuluvad näiteks õigus teose reprodutseerimisele, õigus teose levitamisele, õigus teose avalikule esitamisele, õigus teose ülekandmisele ning õigus teose töötlemisele⁴⁷.

Oluliseks erinevuseks isiklike ja varaliste õiguste vahel on see, et autori isiklikud õigused on autori isikust lahutamatud ning neid ei saa loovutada, kuid varalised õigused on loovutatavad⁴⁸. Arhitektuuriteoste õiguslik kaitse toimib mitmete seaduste koosmõjul. Arhitektuuriteose funktsionaalne olemus on reguleeritud ehitusseadusega ning selle igapäevane kasutamine asjaõigusega, kuid kõige olulisem roll teose kaitsmiseks on siiski autoriõiguste seadusel. Seda seetõttu, et arhitektuurse graafikateose või projekti autorile kuulub arhitektuuriteose autoriõigus. Autoriõigus annab autorile võimaluse saada oma töö eest tulu ja takistab teisi seda kopeerimast.

⁴¹ V. N. Scaglione, Building Upon the Architectural Works Protection Copyright Act of 1990. Fordham Law Review, 1992, Vol. 61, lk 199.

⁴² AutÕS § 5 lg 1.

⁴³ AutÕS § 11 lg 1.

⁴⁴ AutÕS § 11 lg 2.

⁴⁵ AutÕS § 11 lg 3.

⁴⁶ AutÕS § 12.

⁴⁷ AutÕS § 13.

⁴⁸ C.P. Rigamonti. Deconstructing Moral Rigts. Harvard International Law Journal, 2006, p 2-3.

Kogu seaduse lähtepunktiks on anda autoriõigus, kui kogum varalisi ja isiklikke mittevaralisi õigusi teose autorile⁴⁹.

Üldjuhul omandavad arhitektuuriteosed autoriõigusliku kaitse tervikuna. See tähendab, et erinevad hoone osad eraldi ei pruugi omada autoriõiguslikku kaitset, sellisteks elementideks võivad olla näiteks ukSED, aknad, katus jne. Kui aga üksikud elemendid omavad eraldiseisvat väärtust, erinevad tavapärasetest elementidest ning autori originaalsus väljendub väga selgelt, siis võivad ka üksikud elemendid omandada autoriõigusliku kaitse⁵⁰.

Arhitektuuriteoste loomisprotsessis osaleb üldjuhul rohkem kui üks autor ja seepärast on oluline selgeks teha, kuidas jaotuvad teose autoriõigused mitme autori olemasolul. Kui teose loomisel osaleb mitu autorit, siis on tegemist ühisautorsusega. See tähendab, et teose autoriteks on kõik isikud, kes teose loomisel osalenud ja sellesse intellektuaalselt panustanud. Kui teos on valminud kõigi autorite määratlemata panuse tulemusel ja teost ei ole võimalik osadeks jagada, siis on kõik teose autorid ühisautorid. Kui teose on loonud mitu autorit, aga nende loodud teosetel on ka iseseisev tähendus ning teoseid on võimalik kasutada ka eraldiseisvalt, siis on tegemist kaasautoritega⁵¹.

Autoriõiguse tekkimiseks ning teostamiseks ei nõuta teose registreerimist, deponeerimist või muude formaalsuste täitmist. Isiku, kes avaldab teose oma nime all, autorsust eeldatakse, kuni pole tõendatud vastupidist⁵². Tulenevalt AutÕS kehtib autoriõigus autori kogu eluaja jooksul ja 70 aastat pärast tema surma, olenemata kuupäevast, millal teos on õiguspäraselt avalikustatud⁵³. Kuna autorile kuulub ainuõigus lubada või keelata oma teose kasutamist teiste isikute poolt ning saada tulu oma teose sellisest kasutamisest, siis võivad teised isikud autoriõigusega kaitstud teoseid kasutada ainult autori poolt antud loa alusel. Autori surma korral tuleb vastav luba saada tema õigusjärglaselt või autorit esindavalt kollektiivse esindamise

⁴⁹ H. Pisuke. Autoriõiguse seaduse ABC: Autoriõiguse põhimõisted. Autor ja tema õigused. Tallinn, 1994, lk 111.

⁵⁰ A. S. Pollock, Architectural Works Copyright Protection Act: Analysis of Probable Ramifications and Arising Issues. Nebraska Law Review, 1991, Vol. 7, Issue 4, lk 878.

⁵¹ AutÕS § 30 lg2.

⁵² AutÕS § 29 lg 1.

⁵³ AutÕS § 38 lg 1.

organisatsioonilt⁵⁴. Autoriõiguse pärimine toimub vastavalt pärimisseaduse⁵⁵ üldsätetele. Pärast autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemist võib teoseid vabalt kasutada ja nende kasutamiseks ei pea luba küsima ega tasu maksma.

Tõenäoliselt usuvad isikud, keda panoraamivabadus puudutab, et selline vabadus on Eestis olemas või isegi ei tea ega mõtle sellele. Ometi ei vabasta seaduse mittetundmine vastutusest ja autoriõiguste rikkumise korral on rikkujaid võimalik seaduse alusel vastutusele võtta. Selliseid õigusrikkumisi käsitleb karistusseadustiku⁵⁶(edaspidi KarS) 14. peatükk “Intellektuaalse omandi vastased süüteod”. KarS § 219 alusel võib pildi levitamine kvalifitseeruda autorsuse rikkumiseks, mille puhul võib eraisikule võõra isiku teose või teose esituse, samuti võõra leiutise, tööstusdisainilahenduse või mikrolülituse topoloogia oma nimel üldsusele teatavaks tegemise eest määrata rahalise karistuse või kuni kolmeaastase vanglakaristuse.

1.4. Teoste kujutiste vaba kasutamise kriteeriumid

Ühiskonna huvides on seadusega piiratud autori varalisi õigusi, kuid mitte isiklikke õigusi. Peamiselt seonduvad erinevad vaba kasutuse juhud sõnavabaduse, loominguvabaduse ja kultuuriedendamise eesmärgiga⁵⁷. Teose vaba kasutamine on reguleeritud AutÕS IV. peatükis, kus on välja toodud, millistel erandjuhtudel on lubatud teost kasutada autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta. AutÕS kohaselt on enamikel juhtudel autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta lubatud õiguspäraselt avaldatud teost füüsilisel isikul reprodutseerida ja tõlkida isikliku kasutamise eesmärkidel, tingimusel, et selline tegevus ei taotle ärilisi eesmärke⁵⁸. Teose vaba kasutamine ilma autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta on lubatud näiteks teaduslikel, hariduslikel, informatsioonilistel ja õigusemõistmise eesmärkidel⁵⁹. Küll aga ei

⁵⁴ Pärimisseadus. RT I 2008, 7, 52; RT I, 10.03.2016, 16.

⁵⁵ AutÕS § 13¹ lg 2.

⁵⁶ Karistusseadustik RT I 2001, 61, 364; RT I, 13.03.2019, 77.

⁵⁷ Seletuskiri Autoriõiguse ja autoriõigusega kaasnevate õiguste seaduse eelnõu juurde (21.07.2014), lk 72.

⁵⁸ AutÕS § 18 lg 1.

⁵⁹ AutÕS § 19.

kuulu sinna hulka arhitektuuri- ja maastikuarhitektuuriteosed⁶⁰, mida ei tohi reprodutseerida ka isiklikul eesmärgil. Keelatud on näiteks ehitada endale meelepärast eramajast täpne koopia.

Autori huvide kaitseks tuleb läbida niinimetatud kolmeastmeline test, millele peab vastama iga teose vaba kasutamise juhtum. Kolmeastmeline test tuleneb enamikust autoriõiguse ja autoriõigusega kaasnevate õiguste alastest rahvusvahelistest lepingutest ja direktiividest. Nn kolmeastmeline test sätestati esmalt Berni konventsiooni artiklis 9 lõikes 2 ning hiljem on see sätestatud ka Intellektuaalomandi kaubandusaspektide lepingu⁶¹ (edaspidi TRIPS) artiklis 13, WIPO autoriõiguse lepingu artiklis 10, WIPO esitus- ja fonogrammilepingu artiklis 16, Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiivi⁶² (edaspidi arvutiprogrammide direktiiv) artiklis 6 (3) ja Infoühiskonna direktiivi artiklis 6 (3). Küll aga Eestis peaaegu puudub kohtupraktika teose vaba kasutuse kohta. Autoriõiguse seaduses ja eelnõus on kolmeastmelise testi eesmärgiks autori ja õiguste omaja huvide täiendav kaitse. Kuna teoste vaba kasutus riivab peaaegu alati õiguste omaja huve, siis on küsimus eelkõige selles, kas see on põhjendatud. Iga vaba kasutuse juhtu hinnatakse kolmeastmelise testi valguses⁶³.

Teose vaba kasutamine on kolmeastmelise testi järgi lubatud, kui:

- vaba kasutamise võimalus on seaduses ette nähtud;
- õiguste eseme kasutamine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega;
- vaba kasutus ei kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huvisid.

Kolmeastmelise testi osad leiab ka AutÕS § 17, mille kohaselt erandina autoriõiguse seaduse §-dest 13–15, kuid tingimusel, et see ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega ega kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huve, on lubatud teose kasutamine autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta ainult autoriõiguse seaduse §-des 18–25 otseselt ettenähtud juhtudel. Kui nimetatud tingimusi rikutakse, siis võib teose autor või autori õigusjärglane teose vaba kasutamise vaidlustada⁶⁴. Panoraamivabaduse kontekstis tuleb selgeks

⁶⁰ AutÕS § 18 lg 2 p 1.

⁶¹ Intellektuaalomandi kaubandusaspektide leping. – RT II 1999, 22, 123.

⁶² Euroopa Parlamendi ja nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ, 23. aprill 2009, arvutiprogrammide õiguskaitse kohta – ELT 111/16, 05.05.2009.

⁶³ Seletuskiri Autoriõiguse ja autoriõigusega kaasnevate õiguste seaduse eelnõu juurde (21.07.2014), lk 73.

⁶⁴ *Ibid*, lk 73.

teha, kas teoste jäädvustamine ja nende kasutamine läheb otsesesse vastuollu teoste tavapärase kasutamisega.

Küll aga ei saa panoraamivabaduse puhul hinnata teoste vaba kasutamist vaid kolmeastmelise testi järgi. Panoraamivabadusele vastukäivas AutÕS § 20¹ on sätestatud, et autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta on lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil⁶⁵. Vaidluse korral tuleb kohtutel iga üksikjuhtumi asjaolusid arvestada ja hinnata, kas teose kasutamine on AutÕS §-s 20¹ nimetatud kriteeriumidega kooskõlas⁶⁶. Nimetatud sättest lähtuvalt tuleb analüüsida veel kahte teose vaba kasutamise kriteeriumi mõistet, milleks on “üldsusele avatud koht” ja “alaliselt”.

Tulenevalt AutÕS §-st 10 lõikest 7 loetakse üldsusele avatuks kohaks territoorium, ehitis või ruum, mis on antud üldiseks kasutamiseks või kuhu sellise koha omanik või valdaja võimaldab sissepääsu individuaalselt (tänav, park, spordirajatis, väljak, lauluväljak, turg, teater, puhkeala, näitusesaal, kino, klubi, diskoteek, kauplus, jaekaubandusettevõtte, teenindusettevõtte, ühissõiduk, majutusettevõtte jms)⁶⁷. Vaidlusi avaliku koha määratlemise üle tuleb rohkem ette karistusõiguses, kui on vaja selgeks teha, kas tegu pandi toime avalikus kohas. Avaliku koha mõiste on sätestatud korrakaitseaduse⁶⁸ §-s 54. Selle normi tähenduses on avalik koht määratlemata isikute ringile kasutamiseks antud või määratlemata isikute ringi kasutuses olev maaala, ehitis, ruum või selle osa, samuti ühissõiduk. Meelelahutusasutuse puhul sõltub selle lugemine avalikuks või mitteavalikuks kohaks sellest, kas tegemist on avalikkusele avatud üritusega või näiteks erapeoga, kuhu külastajad pääsevad kutsete alusel⁶⁹.

Mõiste “alaliselt” on seadusandja poolt samuti jäetud täpselt määratlemata. Kuna üldjuhul ehitatakse hooned määramata ajaks, siis on hoonete puhul lihtne aru saada, et tegemist on alaliselt paiknevate teostega. Küll aga kuuluvad “alaliste” teoste hulka ka näiteks jää- ja

⁶⁵ AutÕS § 20¹ lg 1.

⁶⁶ Riigikohtu 2. märtsi 2005. a otsus kohtuasjas nr: 3-2-1-167-04, punkt 35.

⁶⁷ AutÕS § 10 lg 7.

⁶⁸ Korrakaitseadus- RT I, 22.03.2011, 4; RT I, 13.03.2019, 95.

⁶⁹ Riigikohtu kriminaalkolleegiumi 5. oktoobri 2017. a otsus kohtuasjas nr: 4166493, punkt 8.1.

liivaskulptuurid, mis on küll oma loomult ajutised, aga asuvad alaliselt avalikus kohas kogu oma eluaja. Sarnaselt ehitistega ja teiste skulptuuridega, on ka ajutise loomuga teoste alalise asetsemise põhimõte sama, mille kohaselt on oluline, et kas teos on kindlasse kohta paigaldatud eesmärgiga sinna püsima jääda kuni teose hävimiseni või on see lihtsalt mõeldud lühiajaliseks eksponeerimiseks. Seetõttu saab ka jää- ning liivaskulptuure pidada alalisteks teosteks, kui nende on eesmärk määramata ajaks kindlasse kohta püsima jääda⁷⁰.

1.5. Panoraamivabaduse õiguslik reguleerimine

1.5.1. Panoraamivabaduse reguleerimine Eesti siseriiklikul tasandil

Nagu ka käesolevas töös varasemalt on selgitatud, siis kehtib Eestis piiratud panoraamivabadus, sest Eestis piiratakse panoraamivabadust ärilise eesmärgi klausliga. Eestis kehtiv AutÕS näeb ette, et avalikus ruumis asuvat kunstiteost võib vabalt pildistada, filmida või mõnel muul moel kujutada vaid juhul, kui see ei teeni ärilisi eesmärke ja ei moodusta põhimotiivi.

Panoraamivabaduse eestvedajaks Eestis on olnud MTÜ Wikimedia Eesti, kes tegutses aastatel 2014-2017 aktiivselt panoraamivabaduse kehtestamise nimel Eestis, taotledes autoriõiguse seaduse vastava artikli muutmist⁷¹. Pingutustest hoolimata pole Eestis panoraamivabadust veel kehtestatud. Seda ilmselt seetõttu, et mitmed Eesti loomeliidud on panoraamivabaduse vastu. Nende põhjenduste kohaselt võtaks see ära autoritelt võimaluse saada õiglast tasu ja nad kaotaksid kontrolli oma teose kasutamise üle⁷².

2016. aastal esitas MTÜ Wikimedia Eesti riigikogu kultuurikomisjonile Eestis panoraamivabaduse kehtestamiseks eelnõu⁷³, millega sooviti muuta vajalikul määral autoriõiguse seadust. Seaduse eelnõuga sooviti õigusselguse ja -kindluse huvides ning loomemajanduse edendamise eesmärgil kehtestada Eestis vabadus kasutada üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuvate arhitektuuriteoste, kujutava kunsti teoste,

⁷⁰ H. Norman, Intellectual Property Law Directions. Second Edition. Oxford: Oxford University Press, 2014, lk 223.

⁷¹ G. Nõmm.

⁷² *Ibid.*

⁷³ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

tarbekunstiteoste ja fotograafiateoste kujutisi nii ärilisel kui ka mitteärilisel eesmärgil, välja arvatud muuseumides ja galeriides, kus lubatavaks jääb endiselt vaid mitteäriline kasutus.

Hetkel on Eestis panoraamivabadus piiratud AutÕS § 20¹ alusel, mille sõnastus on järgmine:

“Autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta on lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatsetakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil. Kui käesolevas lõikes sätestatud teosel on nimetatud autori nimi, tuleb see lisada kujutise üldsusele suunamisel”.

Eelnõu eesmärk oli seda paragrahvi muuta ning sõnastada järgmiselt:

„Autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta on lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades, välja arvatud muuseumides ja galeriides, alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine. Muuseumides ja galeriides on niisugune reprodutseerimine ja suunamine lubatud, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatsetakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil”.

Lisaks sooviti kehtetuks tunnistada AutÕS § 20², mis annab loa, autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta, kuid kasutatud teose autori nime äranäitamisega arhitektuuriteose kujutist motiveeritud mahus reprodutseerida ja üldsusele suunata kinnisvarakuulutuses⁷⁴. Seda põhjusel, et selles kehtestatud erand, mis lubab üldsusele külastamiseks avatud kohas asuva arhitektuuriteose kujutise vaba kasutamist kinnisvarakuulutuses, kaotab paragrahv 20¹ muutmisega otstarbe⁷⁵.

⁷⁴ AutÕS § 20².

⁷⁵ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

Eelnõu koostamise käigus konsulteeris MTÜ Wikimedia Eesti mitmete loomeliitude, eri kunstiliikides tegutsevate autorite, loomemajanduse eri harude esindusorganisatsioonide ning Eestis vaba kultuuri arengut toetavate kodanikuühendustega. Kirjalikud toetusavaldused esitasid algselt ka Eesti Arhitektide Liit, Eesti Maastikuarhitektide Liit, Eesti Sisearhitektide Liit, Eesti Kunstiakadeemia, Eesti Arhitektuurimuuseum, Eesti Dokumentalistide Gild, Eesti Turismifirmade Liit, Rahvusraamatukogu, MTÜ Eesti Fotopärand ja grafitikunstnik Edward von Lõngus, Eesti Turunduskommunikatsiooni Agentuuride Liit, Eesti Filmi Instituut ja Eesti Fotograafide Liit⁷⁶. Sellest hoolimata, muutsid osad loomeliidud 2017. aasta oktoobri alguseks oma seisukohta panoraamivabaduse kehtestamise osas ja seetõttu ei Eestis panoraamivabadust siiani kehtestatud.

1.5.2. Panoraamivabaduse reguleerimine Euroopa Liidu tasandil

Infoühiskonna direktiivi artiklis 2 on sätestatud, et liikmesriigid näevad ette, et ainuõigus lubada või keelata teoste otsest või kaudset ajutist või alalist reprodutseerimist mis tahes viisil või vormis, osaliselt või täielikult, on teoste autoritel. Vastavalt infoühiskonna direktiivi⁷⁷ artiklile 3 on autoritele antud ainuõigus lubada või keelata oma teoste edastamist üldsusele kaabel- või kaablita sidevahendite kaudu, sh nende teoste sellisel viisil kättesaadavaks tegemist, et isik pääseb neile ligi enda valitud kohas ja enda valitud ajal. Samas on antud direktiiviga ka loodud erand, mille kohaselt on liikmesriikidel õigus kehtestada piiranguid ja erandeid antud ainuõigusele. Panoraamivabaduse kohaldamiseks annab aluse direktiivi artikkel 5 lõige 3 punkt h, mille järgi võivad liikmesriigid direktiivis sätestatud õiguste puhul näha ette erandeid või piiranguid teoste kasutamiseks, milleks on ka näiteks alaliselt avalikus kohas asuvate arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kasutamine. Nimetatud sätte olemasolu on tekitanud liikmesriigiti oluliselt erinevad õigused just panoraamivabaduse kontekstis. Sätted erinevad suuresti teose kasutajatele antavate õiguste poolest kui ka autoriõiguste omajatele loodud piirangute osas oma ainuõigusi teostada. Vastav artikkel on ühtlasi ka AutÕS § 20¹ aluseks.

Erandid autoriõigusest võimaldavad teatavatel eesmärkidel ja tingimustel kasutada autoriõigusega kaitstud teoseid ilma autoriõiguse omaniku loata. Need erandid on kooskõlas

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ.

avaliku poliitika eesmärkidega Euroopa Liidu tasandil ja neil on oluline roll autoriõiguse raamistikus laiemalt. Praegu on siiski enamik autoriõigusest tehtavad erandid vabatahtlikud ja neil ei ole piiriülest mõju. Veelgi enam, tuleb tänapäeva tehnoloogiat arvesse võttes mõned neist eranditest ümber hinnata, suurendades vajadusel ühtlustatuse taset, ent mõjutamata seejuures tõhusalt toimivaid riiklikke süsteeme⁷⁸.

Euroopa Parlamendis toimus intensiivne panoraamivabaduse alane arutelu 2015. aastal ning 23. märtsil 2016. aastal algatas Euroopa Komisjon ka selleteemalise avaliku konsultatsiooni⁷⁹. Panoraamivabaduse kehtestamise üheks suurimaks eestvedajaks on olnud Euroopa Vabaliidu fraktsiooni kuuluv Julia Reda, kes usub, et kõik peaksid saama avalikku ruumi vabalt kasutada⁸⁰. Tema poolt loodud panoraamvabadust toetav avaldus⁸¹ kogus 555 000 allkirja, aga muudatusettepanek lükati sellest hoolimata tagasi⁸². Euroopa Parlamendis toimunud arutluse tulemusena otsustati, et kehtima jäetakse hetkeline regulatsioon, mille kohaselt on igal liikmesriigil õigus otsustada panoraamivabaduse regulatsiooni ulatuse üle⁸³.

⁷⁸ Euroopa Komisjon "Komisjoni teatis Euroopa parlamendile, nõukogule, Euroopa majandus- ja sotsiaalkomiteele ning regioonide komiteele" autoriõigustel põhineva õiglase, tulemusliku ja konkurentsivõimelise Euroopa majanduse edendamine digitaalsel ühtsel turul COM (2016), 592 (14.09.2016). Arvutivõrgus: https://eur-lex.europa.eu/legal_content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0592&from=nl (03.04.2019)

⁷⁹ European Commission, Digital Single Market consultation "Public consultation on the role of publishers in the copyright value chain and on the "panorama exception"" (23.03.2016) Arvutivõrgus: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/public-consultation-role-publishers-copyright-value-chain-and-panorama-exception> (03.04.2019)

⁸⁰ J. Reda, Freedom of Panorama under threat, 2015. Arvutivõrgus: www.juliareda.eu/2015/06/fop-under-threat/ (05.04.2019)

⁸¹ European Parliament resolution of 9 July 2015 on the implementation of Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society (2014/2256(INI)).

⁸² Proposal for a directive of the European Parliament and of the council on copyright in the Digital Single Market, COM(2016) 593 final, 2016/0280(COD) http://eur-lex.europa.eu/legal_content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52016PC0593&from=EN (03.04.2019)

⁸³ M. D. de Rosnay, P.-C. Langlais, lk 14.

Euroopa Komisjon kinnitas 2016. aastal koostatud teates⁸⁴ avaliku konsultatsiooni tulemuste analüüsi põhjal panoraamierandi⁸⁵ sobivaks ning soovitas tungivalt, et kõik liikmesriigid kõnealuse erandi kehtestaksid. Euroopa Liidu õigusaktide kohaselt on liikmesriikidel selliste erandite kehtestamisel lai kaalutlusõigus, kuid peaaegu kõik liikmesriigid on panoraamierandi oma siseriiklikusse õigusesse suuremal või vähemal määral üle võtnud. Euroopa Liidu liikmesriikidele on antud võimalus kehtestada oma autoriõigustes klausel, mis piiraks autoriõiguse ulatust, lubades selgelt avalikustada avalikes kohtades tehtud või avalike vaateid kujutavaid fotosid. Sellegipoolest tõlgendatakse Eesti seadusandluses seda võimalust soovitatust erinevalt.

Hetkel annab direktiiv liikmesriikidele võimaluse kehtestada oma autoriõiguses sarnane klausel, kuid ei nõua seda. Autori arvates mõjub taoline erandite ja piirangute vabatahtlik olemus negatiivselt Euroopa Liidu liikmesriikidevahelisele panoraamivabaduse ühtlustamisele. Panoraamivabaduse riigiti erinev reguleerimine põhjustab ebakindluse nii rahvusvahelistele ettevõtetele kui ka piiriüleste tehnoloogiate ja rakenduste arendajatele ja kasutajatele. Panoraamivabadus on tulenevalt infoühiskonna direktiivist kaasneva õigusega, kus liikmesriikidel on õigus sätestada erandid ja piirangud antud vabadusele, reguleeritud oluliselt erinevalt. Seetõttu võivad ka erinevates riikides reisivad kodanikud avastada ennast teatud hetkel autoriõiguste rikkumiselt, sest sarnaste objektide jäädvustamine ja üldsusele suunamine eeldab riigiti erinevaid kriteeriume.

⁸⁴ Euroopa Komisjon "Komisjoni teatis Euroopa parlamendile, nõukogule, Euroopa majandus- ja sotsiaalkomiteele ning regioonide komiteele" autoriõigustel põhineva õiglase, tulemusliku ja konkurentsivõimelise Euroopa majanduse edendamine digitaalsel ühtsel turul COM (2016), 592 (14.09.2016). Arvutivõrgus: https://eur-lex.europa.eu/legal_content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0592&from=nl (03.04.2019)

⁸⁵ European Commission, Digital Single Market consultation "Public consultation on the role of publishers in the copyright value chain and on the "panorama exception"" (23.03.2016) Arvutivõrgus: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/public-consultation-role-publishers-copyright-value-chain-and-panorama-exception> (03.04.2019)

1.5.3. Panoraamivabaduse rakendamine teistes Euroopa Liidu liikmesriikides

Panoraamivabadust on reguleeritud riigiti erinevalt, kuna rahvusvahelistest seadustest ei tulene kohustust selle ühtseks reguleerimiseks. Osades liikmesriikides kehtiva põhimõtte järgi võib avalikus ruumis asuvatest hoonetest teha fotosid ja neid jagada ilma autoriõigusi rikkumata ning teistes liikmesriikides kehtivad jällegi ärilised piirangud. Euroopa Liidu liikmesriigid võib panoraamivabaduse regulatsiooni alusel sisuliselt jagada kolme suuremasse rühma⁸⁶:

- täielikult panoraamivabaduseta riigid;
- mitteärilise panoraamivabadusega riigid;
- ärilise panoraamivabadusega riigid.

Täielikult panoraamivabaduseta riigid on Euroopas Prantsusmaa, Itaalia, ja Gruusia⁸⁷. Nimetatud riikides on avalike kohtade fotograafiliste kujutiste avaldamine keelatud ja käsitletav seadusrikkumisena. Prantsusmaal on autoriõigusega kaitstud tööde kujutised on lubatud vaid "juhusliku hõlmatus" klauslite alusel⁸⁸. Lisaks sellele, et Prantsusmaal puudub panoraamivabadus hõlmab autoriõiguslik kaitse ka hoonete püsivalt paigutatud dekoratsioone ja valguslahendusi. Näiteks on Pariisis asuv Eiffeli torn küll autoriõigusliku kaitse alt väljas, mistõttu on tornist päevasel ajal tehtud fotod lubatud, kuid autoriõigusega on kaitstud Eiffeli torni öine valguslahendus, mistõttu ei ole lubatud öösel tornist tehtud piltide kasutamine⁸⁹.

Mitteärilise panoraamivabadusega riigid on lisaks Eestile veel, Läti, Leedu, Rumeenia, Bulgaaria ja Sloveenia⁹⁰, kus on panoraamivabadus piiratud Eestile sarnasel viisil, st keelatud on äriks kasutamine. Ülejäänud Euroopa riigid kuuluvad kolmandasse rühma, mis tähendab, et nendes riikides on kasutusel erinevad regulatsioonid, mis võimaldavad ka äriselt ühel või

⁸⁶ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

⁸⁷ 'Commons: Freedom of Panorama - Wikimedia Commons' Arvutivõrgus: https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Freedom_of_panorama/et (04.04.2019)

⁸⁸ Code de la propriété intellectuelle. Article L 122-512. Arvutivõrgus: <https://wipolex.wipo.int/en/text/322949> (03.04.2019)

⁸⁹ N. Nielsen “Belgian and French copyright laws ban photos of EP buildings” EU Observer, (04.11.14). Arvutivõrgus: <https://euobserver.com/justice/126375> (05.04.2019)

⁹⁰ P. Popova, lk 29.

teisel viisil sätestatud regulatsioonide alusel avalikus ruumis asuvatest hoonetest teha fotosid ja neid jagada ilma autoriõigusi rikkumata. Ärilise panoraamivabadusega riikides kehtivate regulatsioonid erinevused puudutavad eelkõige panoraamivabaduse rakendusala ruumilist ja kunstiilgulist tõlgendust ning kujutiste tüüpe⁹¹. Kõige ulatuslikumalt on panoraamivabadus kehtestatud Austrias⁹² ja Suurbritannias⁹³, kus äriine panoraamivabadus hõlmab ka siseruume, sealhulgas muuseume⁹⁴.

Muidugi mõjutavad seaduse tõlgendust ka siseriiklike regulatsioonide eripärad, nende pidev muutumine ning loodavad pretsedendid. Seetõttu on panoraamivabaduse tegelik olukord palju keerulisem. Palju segadust tekitas Rootsi ülemkohtu poolt 4. aprillil 2016. aastal loodud pretsedent, kus kohus selgitas Rootsis kehtiva autoriõiguse seaduse tõlgendust. Rootsi autoriõiguse seaduse artikkel 23⁹⁵ kohaselt võib kunstiteoseid reprodutseerida ka äriilistel eesmärkidel, kuid keelatud on kasutada avaliku kunsti kujutisi digitaalses vormis ja digitaalsetes andmebaasides. Nimetatud artikli tõlgenduse üle arutleti Rootsis pikemalt alles siis, kui kunstnikke ja skulptoreid esindav visuaalse kunsti autoriõiguse ühing ehk Bildupphovsrätt i Sverige esitas hagi Rootsi Wikimedia vastu. Hagi esitamise põhjuseks oli asjaolu, et Rootsi Wikimedia kasutas oma andmebaasis Rootsi avalikes kohtades asuvate teoste kujutisi. Wikimedia on mittetulundusühing, kellele kuulub veebileht, mille andmebaas sisaldab ka avalikes kohtades asuvate kunstiteoste pilte. Andmebaas on üldsusele tasuta kättesaadav ning kõigil on võimalik sinna oma fotosid üles laadida. Vaidlus käis kolme avalikus kohas asuvast skulptuurist avaldatud pildi üle, sest teoste juurde lisatud lingid viisid Wikimedia Commonsi andmebaasi suuremahulisemate kujutiste juurde, mis ei ole Rootsi autoriõiguste seaduse kohaselt lubatud. Rootsi Ülemkohus leidis, et selline andmebaas kahjustab autoreid

⁹¹ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

⁹² Federal Act on Copyright in Works of Literature and Art and on Related Rights (Copyright Act) Article 54. Arvutivõrgus: <https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10001848> (03.04.2019)

⁹³ Copyright, Designs and Patents Act 1988, Section 62. Arvutivõrgus: <http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (04.04.2019)

⁹⁴ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

⁹⁵ Act on Copyright in Literary and Artistic Works (1960:729). Article 23. Arvutivõrgus: <https://wipolex.wipo.int/en/text/290912> (04.04.2019)

ning rikub autoriõigust⁹⁶. Seda olenemata asjaolust, et Rootsis kehtib panoraamivabadus nii hoonete kui ka kunstiteoste puhul.

Bildupphovsrätti i Sverige tegevjuht Mats Lindberg selgitas, et kohtuasi Rootsi Wikimedia vastu põhines veendumusel, et niisugused andmekogud sillutavad teed suurfirmade ja korporatsioonide sellistele äriprojektidele nagu liitreaalsust kasutav „Pokémon Go“, mille loojad ja kasutajad ei taha kunstiteoste autoritele maksta⁹⁷. Toodud näite põhjal saab samuti järeldada seda, et tehnoloogia areneb kiiremini kui seadusandlus ja vaidlusi tekib olenemata panoraamivabaduse rakendusala. Selliste probleemide vältimiseks peaksid riigid oma siseriiklikus õiguses panoraamivabaduse õigusselguse huvides kehtestama võimalikult konkreetselt.

1.5.4. Panoraamivabaduse reguleerimine rahvusvahelisel tasandil

Kaasaegne autoriõigus tugineb mitmetele rahvusvahelistele kokkulepetele, mis mõningatel juhtudel peegeldavad erinevate ja kohati vastandlike huvide tasakaalu. Panoraamvabadust reguleerib rahvusvahelisel tasandil peamiselt Berni konventsioon⁹⁸. Konventsiooni 5. artikkel näeb ette, et päritolumaal reguleerib kaitset siseriiklik seadusandlus. Kuid kui autor ei ole konventsiooniga kaitstava teose päritolumaal kodanik, kuuluvad talle selles riigis rahvusautoritega võrdsed õigused⁹⁹. Avaldamata teoste puhul või liitu mittekuulvas riigis esmakordselt avaldatud teoste puhul, ilma teose samaaegse avaldamiseta liitu kuuluvas riigis loetakse päritolumaaks liitu kuuluvat riiki, mille kodanik autor on. Seda tingimusel, et kui tegemist on arhitektuuriteostega, mis on püstitatud liitu kuuluvas riigis, või liitu kuuluva riigi

⁹⁶ Högsta Domstulens Beslut 04.04.2016. Mål nr Ö 849-15. Arvutivõrgus: <http://www.hogstodomstolen.se/Domstolar/hogstodomstolen/Avgoranden/2016/2016-04-04%20%C3%96%20849-15%20Beslut.pdf>

⁹⁷ E. Lepik, R. Veede. „Pokemoni raske teekond üle Emajõe ehk veel kord panoraamivabadusest“ Sirp, 18.11.2016. Arvutivõrgus: <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/arhitektuur/pokemoni-raske-teekond-ule-emajoe-ehk/> (28.03.2019)

⁹⁸ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49.

⁹⁹ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 5 lõige 3.

territooriumil paiknevates ehitistes või rajatistes sisalduvate kunstiteostega, loetakse päritolumaaks seda riiki¹⁰⁰.

Berni konventsioonis ei ole sätteid, mis on otseselt kohalduksid panoraamvabaduse reguleerimisele. Seda ilmselt seetõttu, et Berni konventsiooni tehti viimased muudatused 40 aastat tagasi¹⁰¹. Konventsioon näeb ette ainult autoriõiguse kaitse põhialused, sätestades panoraamivabaduse kaudse raamistiku artiklite 2, 9 ja 10^{bis} alusel.

Artikkel 2 lõige 1 pakub muuhulgas eraldi autoriõigusliku kaitse ka sellistele originaalsetele kirjandus- ja kunstiteostele, sõltumata selle väljendusviisist või -vormist, nagu näiteks, maalikunsti-, arhitektuuri-, skulptuuriteosed; fotograafiateosed, millega võrdsustatakse fotograafiale analoogsel viisil valminud teosed ning kaarte, plaane, visandeid ja kolmemõõtmelisi teoseid, arhitektuuri või teaduse valdkonnas¹⁰². Lisaks on Berni Konventsiooni artikli 2 lõikes 3 selgitatud, et tõlkeid, adaptasioone, muusikalisi töölusi ja teisi kirjandus- ja kunstiteoste teisendusi kaitstakse kui originaalteoseid, ilma et see autoriõigust originaalteosele kitsendaks¹⁰³. Fotograafiateoste puhul ei ole Berni konventsioonis sisu täpsustatud. Sellega seoses võib eeldada, et autoriõigusteega kaitstud või mitte kaitstud objektidest fotode ja videote tegemise ja reprodutseerimise ning ärilise ja mitte-ärilise kasutamise eesmärgil eristamine puudub. video autoriõigusega kaitstud kunstiteostest, mis asuvad püsivalt avalikes kohtades ilma autoriõiguse omanike loata. Seetõttu saab järeldada, et Berni konventsioon ei keela ilma autoriõiguse omanike loata teha ega reprodutseerida autoriõigusega kaitstud kunstiteoste fotosid või videoid, mis asuvad püsivalt avalikes kohtades.

Berni Konventsiooni artikli 9 lõikes 1 on ette nähtud, et konventsiooni järgi kaitstavate kirjandus- ja kunstiteoste autoritele kuulub ainuõigus lubada nende teoste reprodutseerimist igal viisil ja igas vormis. Berni konventsiooni artikli 9 lõike 2 kohaselt otsustab liitu kuuluvate riikide seadusandlus, kas lubada teoste reprodutseerimist teatud erijuhtudel, kuid tingimusel, et selline reprodutseerimine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega ja ei kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huve. Ka “AutÕS § 20¹ tugineb Berni konventsiooni

¹⁰⁰ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 5 lõige 4 punkt c (ii).

¹⁰¹ Viimane redaktsioon avaldati 28. septembril 1979 a. ning allkirjastati Bernis 9. septembril 1886.

¹⁰² Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 2 lõige 1.

¹⁰³ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 2 lõige 3.

artiklile 9. Seega eeldab teose vaba kasutamine kui piirang autori ainuõigusele, et selline vaba kasutamise võimalus on lubatud seaduses otseselt ette nähtud juhtudel ning selline kasutamine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega ega kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huve¹⁰⁴.

Konventsiooni artikkel 10^{bis} järgi määrab Liitu kuuluvate riikide seadusandlus kindlaks, kas lubada reprodutseerida ajakirjanduses, üle kanda raadio ja televisiooni vahendusel või edastada üldsusele kaabli kaudu ajalehtedes või perioodilistes väljaannetes avaldatud artikleid päevakajalistel majanduslikel, poliitilistel või religioossetel teemadel ja samalaadseid ülekantud teoseid, juhul, kui nende reprodutseerimine, ülekandmine või avalikustamine ei ole autori poolt sõnaselgelt endale jäetud. Sama artikli teine lõige sätestab, et liitu kuuluvate riikide seadusandlus määrab samuti kindlaks tingimused, mille kohaselt võib päevasündmuste kajastamiseks fotograafia, kinematograafia, raadio ja televisiooni või üldsusele kaabli kaudu edastamise teel reprodutseerida ja teha üldsusele kättesaadavaks kirjandus- ja kunstiteoseid, mida nähti või kuulti nende sündmuste käigus, informatiivsete eesmärkidega põhjendatud mahus¹⁰⁵. Sisuliselt sarnaneb see säte suures osas panoraamvabaduse määratlusega.

Kuna konventsiooni viimase muutmise ajal kasutati pildistamist võimaldavaid tehnoloogiaid üldjuhul ainult ajalehtede jaoks piltide tegemiseks, siis oli oht hoonete või skulptuuride pildistamiseks ja reprodutseerimiseks minimaalsel tasemel. Peale selle oli interneti vähese kättesaadavuse tõttu peaaegu olematu risk, et tehtud fotod võiksid levima minna. Seetõttu ei olnud tol ajal vaja arvesse võtta ja konventsiooni lisada sätteid, mis puudutaksid panoraamvabadust. Seepärast tuleks hetkel kehtiv Berni konventsiooni uuesti läbi vaadata ja ajakohastada ka rahvusvahelisel tasandil, pidades silmas tehniliste seadmete kiiret arengut ja sellest tingitud uusi autoriõigusega seotud probleeme. Panoraamivabadusel peaks ka rahvusvahelisel tasemel olema ühtne staatus, kuid hetkel on panoraamivabadus harmoniseerimata isegi konventsiooniga liitunud riikide vahel.

¹⁰⁴ Riigikohtu 2. märtsi 2005. a otsus kohtuasjas nr: 3-2-1-167-04, punkt 34.

¹⁰⁵ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 10 lõige 2.

2. LIITREAALSUSE OLEMUS

2.1. Definitsioon

AR-tehnoloogiate mõistmiseks selgitab järgmine peatükk lahti liitreaalsuse definitsiooni ning üldise informatsiooni liitreaalsuse kohta. Taoline analüüs aitab tuvastada võimalikke autoriõiguslikke küsimusi, mis nimetatud tehnoloogia puhul võivad tekkida. Lisaks antakse ülevaade mitmest liitreaalsuse rakendusest, millel on potentsiaal autoriõiguste rikkumiseks üldiselt, aga eriti just panoraamvabaduse valdkonnas. Peatüki teises pooles analüüsitakse ka täpsemalt, kuidas on liitreaalsus reguleeritud Eesti õiguse kontekstis.

Täpse definitsiooni kohaselt on liitreaalsus ehk rikastatud reaalsus ehk augmenteeritud reaalsus (ing. k. *augmented reality*, lühend AR) avardatud taju, mille puhul isik toetub reaailmale kui võrdlusalusele, kuid kasutab reaalsustaju avardamiseks läbipaistvat (mitte läbipaistmatut) kuva või mingit sekkumatut vahendit¹⁰⁶. Kui virtuaalreaalsuse puhul ei laiendata pärismaailma virtuaalsete objektidega, vaid genereeritakse uus keskkond, siis liitreaalsuse puhul on tegemist tehnoloogilise lahendusega, mis võimaldab virtuaalset ja reaalsel keskkonda omavahel kombineerida¹⁰⁷. Seega on tegemist tehnoloogiline lahendusega, mille abil saab luua keskkonna, mis võimaldab reaajas kuvada informatsiooni reaalsesse maailma virtuaalsel kujul¹⁰⁸.

Liitreaalsuses kasutatakse reaalsel keskkonda või selle kujutist ekraanil, millele on lisatud virtuaalseid elemente. Liitreaalsusesse on lisatud elemendid arvuti poolt genereeritud sisendiga, mis luuakse heli, video, graafika, GPS-i vm andmete põhjal¹⁰⁹. Kasutajal on võimalik viibida keskkonnas, kuhu on lisatud asju, mida seal tegelikult füüsilisel kujul olemas ei ole. Reaalsele maailmale on võimalik liita ka 3D-kujutisi, mida on võimalik kaamerat liigutades vaadata iga nurga alt. Seega saab reaalsesse maailma lisada ruumilisi objekte, mis tunduvad eksisteerivat pärismaailmaga samas ruumis. Liitreaalsus põhineb digitaalse infokihi lisamisel teenustele ja rakendustele, muutes need seeläbi nutikamaks. Kasutajatel on sel viisil võimalik konkreetset

¹⁰⁶ IT terministandardi sõnastik. Arvutivõrgus: <http://www.eki.ee/dict/its/> (28.03.2019).

¹⁰⁷ H. O. Palm, Riigikogu Kantslei õigus- ja analüüsiosakond teemal liitreaalsus. Teemaleht nr 14 / 09.09.2014. Arvutivõrgus: https://www.riigikogu.ee/wpcms/wp-content/uploads/2015/01/Teemaleht_14_2014.pdf (20.04.2019), lk 1.

¹⁰⁸ W. Barfield, M. J. Blitz Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality 28.12.2018, lk 5.

¹⁰⁹ R. Adams, D. P. Merklingshaus, lk. 16.

hetkel ja kohas saada asjakohast informatsiooni kindla allika või objekti kohta (nt nutitelefonil turismiobjektile suunates saada selle kohta detailset infot ja soovitusi)¹¹⁰.

Kuna teadlastel on liitreaalsuse suhtes erinevad lähenemisviisid, siis on liitreaalsuse definitsioon kohati vastuoluline. Olenemata liitreaalsuse populaarsusest, ei ole ühegi riigi seadusandluses liitreaalsuse definitsiooni veel ametlikult määratletud. Liitreaalsuse valdkonna uurija peab tundma nii liitreaalsuse tehnoloogilist poolt kui ka sellele kohalduvat seadusandlust. Esimese katse liitreaalsuse määratlemiseks tegi Brian D. Wasson, kes iseloomustas AR-tehnoloogiat digitaalsete andmete kattumisega füüsilise maailmaga¹¹¹, kuid tema definitsioon jäi liiga kitsaks.

Teised õigusteadlased defineerisid liitreaalsust, arvestades selle suutlikkust. Nende vaatenurgast tuleks liitreaalsus jagada kaheks eraldi rühmaks: võime koguda ja hoida teavet ja võime koondada informatsiooni reaalsuses. Sellise eraldamise eesmärk on lihtsustada liitreaalsusega seotud õiguslike küsimuste lahendamist¹¹². Kõige populaarsem liitreaalsuse määratlemine õigusteadlaste seas toimub siiski põhipunktide järgmise alusel, mille pani esmalt kirja Nokia Teadusuuringute Keskuse uurija Ronald T. Azuma¹¹³. Tema kolme põhipunkti alusel on liitreaalsus esiteks reaalsuse ja virtuaalsuse kombinatsioon, mis annab võimaluse täiustada või vähendada tegelikku keskkonda. Teiseks tingimuseks on see, et interaktsioon peab toimuma reaalsajas. See tähendab, et kasutaja peaks olema võimeline objektidega kokku puutuma reaalsajas. Kolmanda tingimusena peaks liitreaalsuses asuv objekt olema kolmemõõtmeline (3D).

Liitreaalsusele on ka erialases kirjanduses antud läbi aastate mitmeid erinevaid määratlusi. Ühest küljest tähendab see digitaalse teabe reaalaega integreerimist kasutaja keskkonnas

¹¹⁰ Vabariigi Valitsuse „Eesti infoühiskonna arengukava 2020“ Uuendatud 2018, lk 17.

¹¹¹ B. D. Wasson, “Defining Terms: What Is Augmented Reality?” Arvutivõrgus: <http://www.wasson.com/definingterms-what-is-augmented-reality.html> (19.04.2019)

¹¹² F. Roesner, T. Kohno, T. Denning, R. Calo, B. C. Newell “Augmented Reality: Hard Problems of Law and Policy” (2014). Arvutivõrgus: <http://www.franziroesner.com/pdf/ar-law-upside2014.pdf> (18.04.2019)

¹¹³ R. T. Azuma, A Survey of Augmented Reality, 1997, Presence: Teleoperators and Virtual Environments (1997) 6, 4, lk 355-385; Arvutivõrgus: <http://www.ronaldazuma.com/papers/ARpresence.pdf> (20.04.2019)

olevate multimeediaelementide abil. Liitreaalsust kasutavad rakendused on varasemas kirjanduses jaotatud kolme suuremasse gruppi: desktopi-, mobiili- ja veebipõhised¹¹⁴.

Teisest vaatenurgast kuvatakse liitreaalsus reaalarajas, seejuures visualiseerides kasutaja keskkonda kuuluva teabe erinevaid kihte mitmete digitaalsete esitamiskiiside abil (sh teksti, pildi või multimeediumina). Kolmanda määratluse kohaselt luuakse liitreaalsus virtuaalreaalsuse väljale, mille kaudu luuakse komposiitsüsteemid, mis ühendavad kasutaja reaalsest keskkonnast kogutud teabe arvutiga genereeritud digitaalsete, multimeediumiteabe kogumitega, genereerides seeläbi liitreaalsuse¹¹⁵.

Juhul kui liitreaalsus on lisatud virtuaalsesse reaalsusesse, on liitreaalsust defineeritud ka kui virtuaalreaalsuse kontseptsiooni variatsiooni. Küll aga peaksid need kaks mõistet olema eristatud, sest vastupidiselt liitreaalsusele, kus tegevus toimub reaalses keskkonnas, on sellisel viisil informatsiooni kuvamisel tegemist virtuaalsusega, mida täiendatakse reaalsusega, st virtuaalsele maailmale lisatakse reaalsed elemendid¹¹⁶. Erinevalt virtuaalreaalsusest, kus tegelikkust vaid kujutatakse, näidatakse laiendatud reaalsuses kasutajale seda, mis jääb füüsilises maailmas kaamera ette.

Liitreaalsust on määratletud ka kui kunstlikku keskkonda, mille kaudu täiustatakse reaalses keskkonda reaalarajas virtuaalsete elementidega. Seega loob liitreaalsus interaktiivseid süsteeme, mis aitavad liita reaalsesse keskkonda kuuluvad elemendid virtuaalsesse keskkonda, kasutades selle teostamiseks mitmesuguseid tugiseadmeid (mobiilseadmed, peaskäivad ekraanid, jälgimissüsteemid, liitreaalsusega prillid, projektorid jne)¹¹⁷. Reaalsuse ja virtuaalsuse liitmiseks on mitmeid erinevaid viise, kuid käesolevas töös keskendutakse peamiselt sellisele liitreaalsusele, kus reaalsele keskkonnale on lisatud virtuaalseid elemente.

¹¹⁴ B. Parhizkar, A-M. A. Abbas M., L. A. Habibi, M. M. Bartaripou, H. R. Babae, A Survey on Web-based AR Applications, (2011), International Journal of Computer Science Issues, Vol. 8, Issue 4, No 1, lk 471. Arvutivõrgus: <http://www.ijcsi.org/papers/IJCSI-8-4-1-471-479.pdf> (20.04.2019)

¹¹⁵ M. Tutunea, Augmented reality - state of knowledge, use and experimentation. USV Annals Of Economics & Public Administration, 13(2), (2013). lk 216. Arvutivõrgus: <http://www.seap.usv.ro/annals/ojs/index.php/annals/article/viewFile/561/600> (18.04.2019)

¹¹⁶ R. T. Azuma, lk 2.

¹¹⁷ M. Tutunea, lk 217.

2.2. Ajalooline taust

Liitreaalsuse ajaloolise tausta avamine aitab selgitada liitreaalsuse arenguprotsessi ja ühtlasi selgitada, millistes valdkondades liitreaalsust on võimalik kasutada. Liitreaalsus on võrdlemisi uus valdkond, kuid selle idee üle on filosofoeritud juba alates 20. sajandi algusest¹¹⁸. Liitreaalsus arenes koos arvutigraafika arenguga ning esimesteks valdkondadeks, kus liitreaalsus kasutusele võeti olid filmi- ja lennutööstus.

Liitreaalsuse algusajaks loetakse 1956. aastat, kui nõ virtuaalse reaalsuse isa, filmioperaator Morton Leonard Heilig leiutas “Sensorama”¹¹⁹ simulaatori, mille ta 28.08.1962 a. ka patenteeris. Simulaatori puhul oli tegemist tulevikukino prototüübiga, mis suutis tekitada lõhna, stereoheli, istme vibratsiooni ja tuule abil reaalsuse kujutluse¹²⁰. Heilig jätkas liitreaalsuse arendamist ning aastaks 1962 sai ta valmis ning patenteeris ka esimese peas kantava ekraani, mille abil oli samaaegselt võimalik näha 3D pilti, laia vaatenurka ja kuulda stereoheli.

1963. aastal valminud doktoritöös¹²¹ avaldas Ivan Edward Sutherland esimese graafilise programmi “Sketchpad”, mis abil saab luua inimese ja arvuti vahelise interaktsiooni jooniste tegemisel. Sketchpad-süsteem sisaldab sisend-, väljund- ja arvutusprogramme, mis võimaldavad tõlgendada otse arvutiekraanil saadud teavet. Seda on kasutatud elektriliste, mehaaniliste, teaduslike, matemaatiliste ja animeeritud jooniste joonistamiseks. Sutherlandi poolt loodud programmi peetakse ka tänapäeval laialdaselt kasutuses olevate CAD¹²² programmide eelkäijaks.

¹¹⁸ H. O. Palm, lk 1.

¹¹⁹ M. L. Helig, United States Patent office. Sensorama simulator 3,050,871 Arvutivõrgus: <http://www.mortonheilig.com/SensoramaPatent.pdf> (20.04.2019)

¹²⁰ M. Tutunea, lk 216.

¹²¹ I. E. Sutherland 1963 Ph.D. Thesis “Sketchpad, A Man-Machine Graphical Communication System” Massachusetts Institute of Technology, republished in 2003 by University of Cambridge as Technical Report Number 574. Arvutivõrgus: <https://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf> (20.04.2019)

¹²² CAD ehk reaalkonstruktiivne (Ingl k *Computer-Aided Design*).

Kuigi liitreaalsus leiutati juba varem, võeti termin “liitreaalsus” kasutusele alles 1992. aastal, kui endine Boeingi teadur Tom Caudell ja David Mizell tutvustasid liitreaalsuse eeliseid võrreldes virtuaalse reaalsusega. Termin “liitreaalsus” oli mõeldud lennunduses kasutatava peas kantava prillidelaadse ekraani iseloomustamiseks. Tol ajal peeti liitreaalsuse puhul silmas vaid arvuti poolt toodetud kujutiste kattumist reaalse maailmaga¹²³, kuid tänapäeval on liitreaalsuse termini määratlus palju laiem.

Olenemata asjaolust, et AR-tehnoloogiad on olemas olnud juba kümneid aastaid, on need kõigile kättesaadavaks muutunud alles viimastel aastatel. Tänu tehnoloogia ja mobiilseadmete valdkonna arengule on liitreaalsus teinud viimase kümne aastaga hüppelise arengu ja läbi nutitelefonide jaoks loodud rakenduste jõudnud ka tavakasutusse. Edusammud pärismaailma ja virtuaalset teavet ühendavate tehnoloogiate alal on viinud niisuguste liitreaalsuse lahenduste loomiseni, mis on sama käepärased, kui kõik ülejäänud sülearvutis või nutitelefoni leiduvad rakendused.

2.3. Kasutusvõimalused

Liitreaalsus on maailmas üha enam tuntust koguv innovaatiline tehnoloogia, mida on võimalik rakendada mitmetes erinevates valdkondades. Liitreaalsus omab potentsiaali tööstuses, arhitektuuris, turismis, haridus- ja kultuurivaldkonna rikastamisel, aga ka uute teenuste loomisel hariduses, korrakaitstes, logistikas, meditsiinis, sõjanduses, kaubanduses, kunstis ja paljudes muudes valdkondades¹²⁴. Enim rakendust on virtuaalreaalsus leidnud siiski sotsiaalmeedias ja mängude maailmas.

Mobiilirakendus “Snapchat” oli esimene omataoline, mille kaudu said äpi kasutajad pilte või videosid tehes kogeda liitreaalsust. Loodud tarkvara tuvastab telefoni kaamera abil kasutaja näo asukoha ning jälitab seda vastavalt liigutustele. Pildi tegemise ajal võimaldab rakendus kasutajal lisada endale erinevaid maske, filtreid või muid elemente. Hiljem lisasid sarnased liitreaalsusel põhinevad funktsioonid oma platvormidele ka „Facebook“ ja “Instagram”¹²⁵. Ka

¹²³ M. Tutunea, lk 216.

¹²⁴ Vabariigi Valitsuse „Eesti infoühiskonna arengukava 2020“ Uuendatud 2018, lk 17.

¹²⁵ AVR Spot koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.avrsport.com/snapchat-facebook-instagram-using-augmented->

mööbli-pood IKEA on kasutusele võtnud liitreaalsuse, luues rakenduse, mille abil saab kasutaja läbi oma nutitelefoniga või tahvelarvuti valida ostmiseks soovitud kaupa, ilma, et valitud toode oleks füüsiliselt kohal. Rakendusel on andmebaasis 3D objektid toodetest, mille hulgast saab klient valida mingi kindla toote ja vaadelda, kuidas toode tema poolt valitud asukohas välja näeb¹²⁶. Rakenduse "Arart"¹²⁷ abil saab ühendada kunstiteosed liitreaalsusega. Mobiilsideseadme kaameraga objektidele suunates tuvastab Arart-süsteem pildid või objektid ning kuvab selle objekti peale animeeritud pildi.

Avalikes kohtades saab liitreaalsust kasutada näiteks rakenduse „Layar“¹²⁸ abil, mis kuvab nutitelefoniga kaamera ja GPS-i abil kasutajale informatsiooni näiteks kaamera vaateväljas asuvate restoranide tagasiside kohta. "Wikitude" on samuti laialdaselt kasutuses olev liitreaalsusel põhinev rakendus, mis annab samuti teavet ümbritseva ala kohta¹²⁹. Ka paljud suured tehnoloogiaettevõtted on juba investeerinud AR-tehnoloogiatel põhinevatesse projektidesse. Näiteks on Microsoft juba investeerinud oma liitreaalsuse projekti „HoloLens"¹³⁰ arendamisse miljardeid dollareid ning lähitulevikus on oodata "HoloLens'i" tehnoloogiad, mis põhinevad reaalsel interaktiivsetel hologrammidel, mida on võimalik rakendada ka arhitektuuris, ehituses ja autotööstuses.

Liitreaalsusel põhinevatest mängudest on tavakasutuses asukohapõhine võrgumäng "Ingress"¹³¹, kus kaheks meeskonnaks jaotunud mängijaskond võitleb reaalses maailmas virtuaalsete portaalide üle, mis on nähtavad ainult mängu tarkvaras. Mängus kasutatakse mängijate juhtimiseks Google'i andmete põhjal koostatud kaarti, millele on kantud ümbruskonna olulisemad maamärgid. Tihti kuuluvad nende hulka ka hooned, sillad, skulptuurid ning tänavakunst, mis kõik on Eesti seaduste kohaselt kunstiteosed. Samal põhimõttel töötab ka üks enim tuntud avalikes kohtades liitreaalsuse kasutamist võimaldav mobiilirakendus "Pokémon Go", kus kasutatakse seadmepõhist AR-tehnoloogiat. Rakenduse toimimiseks võimaldab Google kogu avaliku ruumi reprodutseerimist Google Street View'i,

[reality-business/](#) (18.04.2019)

¹²⁶ IKEA koduleht. Arvutivõrgus: <https://highlights.ikea.com/2017/ikea-place/> (20.04.2019)

¹²⁷ ARART koduleht. Arvutivõrgus: <http://arart.info/> (21.04.2019)

¹²⁸ Layari koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.layar.com/> (19.04.2019)

¹²⁹ Wikitude koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.wikitude.com/> (17.04.2019)

¹³⁰ Hololensi koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.microsoft.com/en-us/hololens> (16.04.2019)

¹³¹ Ingressi koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.ingress.com/> (19.04.2019)

Google Tripsi või Nianticu kaudu. Küll aga hõlmab kuvatav info autoriõigusega kaitstud teoseid ja ehitisi, mille kasutamise eest võivad autorid tasu nõuda¹³². Erinevalt tavapärastest arvutimängudest on AR-rakendustel põhinevatel mängudel ka täiendavad positiivsed küljed, sest mängu mängivad inimesed liiguvad rohkem. Näiteks lapsed, kellele meeldis varem arvuti taga istuda ja arvutimänge mängida, on “Pokémon Go” mängu mängides motiveeritud rohkem õues liikuma ning olemas on ka kultuuriline element, sest lastel on võimalik tutvuda ka ümbruses olevate vaatamisväärsustega¹³³.

Hariduslikel eesmärkidel kasutamiseks on loodud samuti mitmeid erinevaid rakendusi¹³⁴, mis on kõigile vabalt kättesaadavad. “Google Goggles¹³⁵” on rakendus, mis annab reaalojektide kohta informatsiooni ning teostab reaajas tõlget. Ka tavapärasel “Google Translate¹³⁶” rakendusel on nüüd olemas lisafunktsioonina reaajas tõlkimise võimalus, kasutades vaid telefoni kaamerat. Rakendused on olemas erinevatele platvormidele. Anatoomia õppimisel on abiks “Anatomy 4D DAQRI¹³⁷” rakendus, mis loob interaktiivse 4D inimese kehast. Samuti on loodud rakendus “The Brain in 3D¹³⁸”, mis kuvab kasutajale inimese ajuehituse.

Ülaltoodud näited annavad vaid väikse ülevaate liitreaalsuse kasutusvõimalustest. Muude rakenduste puhul on liitreaalsuse kasutamine üldjuhul lubatud, kuid avalikus kohas linnapilti liitreaalsuse abil kuvavate rakenduste puhul võivad tekkida autoriõiguslikud probleemid. Eriti probleemne on olukord just nendes riikides, kus puudub panoraamivabadus.

¹³² M. D de Rosnay, P-C Langlais, lk 10.

¹³³ B. Lorenz, K. Kuusk. Pokémonid – kes nad on ja kuidas nendega peres hakkama saada? (18.08.2016) Targalt internetis. Arvutivõrgus: <https://www.targaltinternetis.ee/uudised/2016/08/pokemonid-kes-nad-on-ja-kuidas-nendega-peres-hakkama-saada/> (21.04.2019)

¹³⁴ Weebly. Liitreaalsus – augmented reality. Arvutivõrgus <https://liitreaalsus.weebly.com/rakendused.html> (21.04.2019)

¹³⁵ Google Goggles. Arvutivõrgus: <https://www.wordstream.com/google-goggles-app-for-mobile> (21.04.2019)

¹³⁶ Google Translate. Arvutivõrgus: <https://support.google.com/translate#topic=7011755> (21.04.2019)

¹³⁷ Anatomy 4D DAQRI. Arvutivõrgus: <https://www.educationalappstore.com/app/anatomy-4d> (21.04.2019)

¹³⁸ The Brain in 3D. Arvutivõrgus: <https://www.brainfacts.org/3d-brain#intro=true> (21.04.2019)

2.4. Liitreaalsuse rakendustes kasutatavate teoste autoriõiguslik määratlus ja kaitse ulatus

Kuigi arhitektuur on osaliselt ühiskonna produkt, kuna tema iseloom sõltub poliitilistest, ökonoomilistest ja tehnilistest tingimustest, on ta ühtlasi ka üksikisiku looming, millele tekivad autoriõigused¹³⁹. Arhitektuuri- ja skulptuuriteoste autorikaitse tuleb tagada selliselt, et tasakaalustatud oleksid nii algse autori, tuletatud teose looja kui ka ühiskonna huvid. Liitreaalsuse loomisel ja kasutamisel võivad tekkida mitmed privaatsust, turvalisust, patenti, vms puudutavad õiguslikud probleemid, kuid käesolevas töös keskendutakse vaid autoriõiguslikele probleemidele.

Autoriõigus teosele tekib teose loomisega¹⁴⁰ ning AutÕS § 4 lõike 2 tähenduses saab teoseks lugeda mistahest tulemust kirjanduse, kunsti või teaduse valdkonnas, kui see on:

- väljendatud mingisuguses objektiivses vormis;
- selle vormi kaudu tajutav ning reprodutseeritav;
- autori enda intellektuaalse loomingu tulemus.

Arhitektuuriteos tähendab eelkõige teost AutÕS mõttes ehk teatud vormis väljendatud loometöö tulemusele tekivad autoril spetsiifilised õigused. Arhitektuuri väärtustatakse kui kunstiliiki ning sarnaselt teiste kunstnikega, antakse ka arhitektuuriteoste autoritele võimalus oma loometöö tulemust kaitsta, mistõttu tekivad arhitektil autoriõigused oma teosele. Käesoleva töö peatükis 1.3. on täpsemalt selgitatud, millised õigused teose loomisel autorile tekivad.

Eestis kehtiv AutÕS ei erista arhitektuuri- ja skulptuuriteoseid teist liiki kunstiteostest ning kuna Eestis on väga vähe kohtupraktikat, mis aitaks lahti mõtestada originaalsuse mõiste arhitektuuriteoste puhul, siis on teoorias väga keeruline määratleda piiri kaitstava ja mittekaitstava vahel ning see tuleb välja selgitada iga üksiku juhtumi puhul eraldi.

¹³⁹ E. J. Kuusik. Ehituskunst. Tallinn, 1973, lk 209.

¹⁴⁰ AutÕS § 7 lg 1.

Kooskõlas Berni konventsiooniga sätestab ka AutÕS juhud, mille korral on lubatud autori teose kasutamine ilma tasu maksmata ehk millal on lubatud teose vaba kasutamine. Vastavate sätete vajalikkus tuleneb vajadusest tasakaalustada autorite huvist saada teosest kasu ühiskonna huviga teose kasutamiseks. Arhitektuuri- ja skulptuuriteoste puhul on teoste vaba kasutamine lubatud mitmetel AutÕS sätestatud juhtudel, mida on ka käesoleva töö peatükis 1.4 täpsemalt selgitatud.

Esiteks on AutÕS § 19 tulenevalt lubatud teose vaba kasutamine teaduslikel, hariduslikel, informatsioonilistel ja õigusemõistmise eesmärkidel. Seda on võimalik teha ilma autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta, kuid mainima peab teose ja teose autori nime, kui see on teosel näidatud.

Lähtuvalt sellest, et tegemist on arhitektuuri- ning skulptuuriteostega võiks nimetatud viisil teoste vaba kasutamine tulla kõne alla siis kui:

- õiguspäraselt avaldatud teost kasutatakse illustreeriva materjalina õppe- ja teaduslikel eesmärkidel motiveeritud mahus ja tingimusel, et selline kasutamine ei taotle ärilisi eesmärke;
- õiguspäraselt avaldatud teose reprodutseeritakse õppe- ja teaduslikel eesmärkidel motiveeritud mahus haridus- ja teadusasutustes, mille tegevus ei taotle ärilisi eesmärke;
- kajastatakse päevasündmusi sündmuste käigus nähtud või kuulnud teose ajakirjanduses reprodutseerimine ja üldsusele suunamine motiveeritud mahus, vormis ja ulatuses, mis vastab päevasündmuste kajastamise vajadusele.

Samuti on AutÕS § 20² tulenevalt autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta, kuid kasutatud teose autori nime äranäitamisega lubatud arhitektuuriteose kujutist motiveeritud mahus reprodutseerida ja üldsusele suunata kinnisvarakuulutuses. Käesoleva töö autori arvates võiks sarnase erandi Eesti AutÕS luua ka AR-rakendustes arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutiste kasutamisele.

Teose kasutamine teiste isikute poolt on AutÕS § 46 lõike 1 kohaselt lubatud vaid juhul, kui autor on oma varalised õigused loovutanud või andnud selleks vastava litsentsi. Sellest lähtuvalt tuleb AR-rakendustes autoriõigusliku kaitse all olevate arhitektuuri- ja skulptuuriteoste

kasutamisel rakenduse loojal sõlmida esmase teose autoriga vastav autorileping. AutÕS § 48 lõike 1 kohaselt on autorileping autori või tema õigusjärglase ja teost kasutada sooviva isiku vaheline kokkulepe teose kasutamiseks, mille alusel autor või tema õigusjärglane annab teisele poolele üle oma varalised õigused või loa teose kasutamiseks lepingu tingimustega ettenähtud ulatuses ja korras. Sama sätte lõikest 2 tulenevalt saab autorilepingu sõlmida juba olemasoleva teose kasutamiseks või uue teose loomiseks ja kasutamiseks. Seega originaalteose põhjal liitreaalsuse loomisel peab loodava teose autor saama loa teose kasutamiseks originaalteose autori käest.

Suur osa AR-rakendusi on asukohapõhised, andes rakenduse kasutajale informatsiooni teda ümbritsevate arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kohta, kuid riivates seeläbi avalikes kohtades asuvate hoonete või skulptuuride autorite õigusi. See tähendab, et AR-rakenduste arendajad kasutavad oma tarkvara funktsionaalsuse säilitamiseks alaliselt avalikes kohtades asuvate autoriõigusega kaitstud teoste kujutisi. Sellest tõstatatub AR-tehnoloogiate ja autoriõiguste vahelise vastastikuse sidumise küsimus, kuna teose autori luba hoonete või skulptuuride kujutiste kasutamiseks on enamikel juhtudel vajalik.

AutÕS kohaselt tekivad arhitektuuriteose puhul arhitektil autoriõigused teose loomisega, autoriõigused tekivad ka teose osadele ja lõpetamata teosele ning autoril on õigus nõuda oma teose kasutamise eest tasu. AR-rakendustes luuakse pärismaailma kujutis ning sageli on need mõeldud rahvarohketes paikades kasutamiseks. Seetõttu jäävad kaamerasilma ette paratamatult avalikus ruumis asuvad kunstiteosed, mille hulka kuuluvad ka arhitektuuriteosed ja skulptuurid. Praeguse seadusandluse kohaselt tekib AR-rakenduse loojal kohustus otsida üles iga autoriõigusliku kaitse all oleva arhitektuuri- ja skulptuuriteose autorid või tema pärijad, küsida neilt luba teose kasutamiseks ja maksta nõutud tasu. AutÕS ei näe ka ette mingit võimalust nendest kohustustest vabaneda. Seega saab järeldada, et AR-rakenduses arhitektuuri- või skulptuuriteose kasutamisel autoriõiguslik kaitse ei muutu ja teose esmastele autoritele jääb autorsus alles ka siis, kui tema poolt loodud teost kasutatakse AR-rakenduses.

2.5. Liitreaalsuse loomisel autori erinevate varaliste õiguste eristamine

2.5.1. Reprodutseeritav teos

Võttes arvesse, et enamikel juhtudel on AR-rakenduse sisu seotud reaalses maailmas eksisteerivate objektidega, sõltub rakenduse loomingu tasest sellest, kui palju on reaalselt objekti muudetud. Teisisõnu määratleb digitaalse sisu originaalsuse liitreaalsuse looja tahtlus, täpsemalt asjaolu, kas ta soov on muuta või täiustada autoriõigusega kaitstud tööd. Seetõttu on keeruline vahet teha, kas AR-rakenduse autori soov on algset teost reprodutseerida või luua täiesti uus teos. Sellest tulenevalt analüüsitakse käesolevas töös, kuidas jagunevad autoriõigused teose algse autori ja liitreaalsuse looja vahel nii ühel kui ka teisel juhul AR-rakenduse sisust lähtuvalt.

Autoriõigustega kaitstud teoseid võib kujutada liitreaalsuses nii reprodutseerimise kaudu kui ka tuletatud teostena. Berni konventsioon sätestab autori ainuõiguse lubada oma teoste reprodutseerimist igal viisil ja vormis¹⁴¹. Antud sätte kohaselt on autoritel oma teoste üle küll ainuõigused, samas lõikega 2 nähakse ette siiski erand antud ainuõigusele, mille kohaselt Liitu kuuluvate riikide seadusandlus otsustab, kas lubada selliste teoste reprodutseerimist teatud erijuhtudel, kuid tingimusel, et selline reprodutseerimine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega ja ei kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huve. Samalaadne õiguste piiramise klausel tuleneb ka WIPO autoriõiguse lepingu¹⁴² artiklist 10 lõigetest 1 ja 2, mille kohaselt õiguste piiramine või erandid ei tohi olla vastuolus teose tavapärase kasutamisega, mis ei piiraks ka põhjendamatult autori õigustatud huve.

Euroopa Liidu õigusaktidest käsitleb antud temaatikat infoühiskonna direktiiv¹⁴³. Antud direktiivi artikli 3 kohaselt on samuti autoritele antud ainuõigus oma teoseid kasutada, üldsusele suunata ja lubada muul viisil enda teoseid kasutada teiste isikute poolt. Samas on sätestatud artiklis 5 punktis 3, et liikmesriikidel on õigus kehtestada piiranguid ja erandeid antud ainuõigusele ning punktis h on toodud näitena ka välja arhitektuuri- või skulptuuriteoste kasutamise, mis on valmistatud alaliseks paigutamiseks avalikesse kohtadesse. Vastav põhimõtte ja teose vaba kasutamise loetelu on üle toodud ka Eesti AutÕS, mille kohaselt kuulub autorile ainuõigus igal moel ise oma teost kasutada, lubada ja keelata oma teose samaviisilist

¹⁴¹ Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon RT II 1994, 16, 49. Artikkel 9 lõige 1.

¹⁴² WIPO autoriõiguse leping, Genf (1996), ELT 2000 No 8. 89, 11.04.2000.

¹⁴³ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ

kasutamist teiste isikute poolt ja saada tulu oma teose sellisest kasutamisest. Sealhulgas kuulub autorile õigus lubada ja keelata reprodutseerida oma teost. Reprodutseerimiseks loetakse teosest või teose osast ühe või mitme ajutise või alalise koopia otsest või kaudset tegemist mis tahes vormis või viisil¹⁴⁴.

Seoses AR-taotlusega tähendab see, et välistamine toimub ainult tingimusel, et autoriõigusega kaitstud teose reprodutseerimine toimub ainult tehnilistel eesmärkidel ilma autorite loomingulisuse elemente lisamata. Vastasel korral on autoriõigusega kaitstud teose autorilt vajalik saada luba AR-tehnoloogiates tema teose reprodutseerimiseks.

Teine reprodutseerimisõigusega seotud küsimus on seotud AR-tehnoloogiate eripäraga, mis annab kunstnikele võimaluse muuta olemasolevaid autoriõigusega kaitstud teoseid kahemõõtmelisest kolmemõõtmeliseks. Sellises olukorras on tegemist ikkagi teose reprodutseerimisega ja seetõttu on autoriõigusega kaitstud teose kasutamine ilma originaalsuseta autoriõiguste rikkumine¹⁴⁵.

Ohtu autoriõiguste rikkumiste osas põhjustab ka asjaolu, et AR-rakenduste kasutamisel on võimalik pildistada (teha nn ekraanitõmmis ehk *screenshot*) ja salvestada autoriõigusega kaitstud teoseid. Infoühiskonna direktiiv aga ei paku „reprodutseerimise” eristavat kontseptsiooni ega täpsusta piirangute tingimusi. Infoühiskonna direktiivi artikli 2 kohaselt on autoril oma teoste osas ainuõigus lubada või keelata otsest või kaudset, ajutist või alalist reprodutseerimist, mis tahes viisil või vormis, osaliselt või täielikult. Selle artikli lai kohaldamisala tekitab siiski selgusetust seoses direktiivi artikliga 5, mis näeb ette erandid ja piirangud autoriõigusega kaitstud teoste ajutiseks reprodutseerimiseks. Artiklis 2 osutatud ajutine reprodutseerimine, mis on vajalik siirdamiseks või toimub juhuslikult, mis on tehnilise protsessi lahutamatu ja oluline osa ning mille eesmärk on teha võimalikuks teose või muu objekti edastamine vahendaja võrgu kaudu kolmandatele isikutele või seaduspärane kasutamine ning millel puudub iseseisev majanduslik tähtsus, ei kuulu artiklis 2 sätestatud reprodutseerimisõiguse alla¹⁴⁶. Seega puuduvad konkreetsed sätted töö sisu kohta, mida saab kaasata edastamismeetmetesse, näiteks sirvimise vahemällu. Olukorrale võib selgust tuua

¹⁴⁴ AutÕS § 13 lg 1 p 1.

¹⁴⁵ C-419/13 Art & Allposters International BV v Stichting Pictoright, (2015).

¹⁴⁶ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, Art 5 lg 1 a), b).

Infopaq-i juhtum, mis kinnitab, et autoriõiguste rikkumine toimub igal juhul, kui autoriõigusega kaitstud teose reprodutseeritav osa sisaldab autorite intellektuaalset loomingut¹⁴⁷.

2.5.2. Tuletatud teos

Teoseid on võimalik jaotada ka algseteks teosteks ja tuletatud teosteks. Tuletatud teos on algsel teosel põhinev uus, loominguliselt iseseisev ja algsest teosest sõltumatu teos. AutÕS kohaselt on tuletatud teosteks teose tõlge, algse teose kohandus (adaptsioon), töötlus (arranžeerimine) ja teose muu töötlus¹⁴⁸. Vastavalt AutÕS tekib isikul autoriõigus loodud teosele, kui ta on loonud algse teose alusel uue ja algsest teosest sõltumatu teose. Asjaolu, kas teose digikujutist tuleb käsitleda kas uue või tuletatud teosena sõltub teose töötlemise ulatusest, eelkõige sellest, mil määral lisatakse digikujutisele töötamise kaudu mingi täiendav originaalne lisaväärtus. Kui teosest on lihtsalt tehtud digitaalne foto, siis selline originaalne lisaväärtus puudub ja tegemist ei ole uue ega tuletatud teosega. Autoriõiguste rikkumise risk on seotud teiste autoriõigustega kaitstud teostele elementide lisamisega või nende muutmisega, sest AR-tehnoloogia pakub eneseväljenduse vabadust ka teistele kunstnikele. Nagu eespool mainitud, võib sellist teguviisi käsitleda tuletatud teose loomisena.

Tuletatud teose loojatel peaks olema õigus nõuda, et virtuaalselt loodud koopiad oleksid tuletatud teosed. Kui asjast tekib kohtuvaidlus, siis tuleb loojal selgeks teha, et selle loomine oli õiglane ja kohus peaks analüüsima asjakohaseid tegureid. Kõige olulisem tegur oleks see, kas väidetavalt tuletisinstrument on transformatiivne, mis omakorda määratakse kindlaks kahe teguri analüüsimisel. Vastused tuleb leida küsimustele:

- Kas autoriõigustega kaitstud materjal on muutunud uue originaalmaterjali lisamisega?
- Kas väärtus lisati uue materjali originaalile¹⁴⁹?

¹⁴⁷ C-5/08 Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening, (2009)

¹⁴⁸ AutÕS § 4 lg 3 p 21.

¹⁴⁹ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

Seega teose tuletatud teosena käsitlemiseks peavad olema täidetud kaks nõuet. Esiteks, peaks tuletatud teos põhinema varasemal teosel. Teiseks, peaks tuletatud teos muutma, ümberkujundama või kohandama olemasolevat tööd.

AutÕS § 35 lõike 1 kohaselt tekib teise autori teosest tuletatud teose autoril autoriõigus oma teosele ning isikul, kes on loonud teise autori teose (algse teose) alusel uue, loominguliselt iseseisva ja algsest teosest sõltumatu teose, tekib autoriõigus sellele teosele. Sellisel juhul tuleb ära näidata ka algse teose autori nimi, teose pealkiri (nimetus) ja allikas, kus teos on avaldatud¹⁵⁰.

Tuletatud teostega seonduv on jäetud liikmesriikide siseriikliku õigusega reguleerida. Näiteks Prantsuse intellektuaalomandi koodeksis kasutab seadusandja “tuletatud teose” asemel mõistet „komposiittöö”, mis omab sisuliselt sama tähendust. Prantsuse intellektuaalomandi seadustiku artiklis L 113-2 on „komposiittöö“ määratletud kui „uus töö juba olemasolevas töös ilma autoriga koostööta¹⁵¹“. Siiski on Prantsusmaa vaid üks vähestest riikidest, mis sellist kontseptsiooni kasutab. AR-tehnoloogiate sisu defineerimine Euroopa Liidu tasemel võiks avaldada tehnoloogiate arengule positiivset mõju ning anda tõuke uute teoste loomisele AR-tehnoloogiate abil.

Tuletatud teosele tekib autoriõigus nagu algselegi teosele, kuid peale selle, et tuletatud teosel peavad olema ära näidatud algse teose autori nimi, teose pealkiri ja allikas, peab tuletatud teose loomiseks saama nõusoleku teose kasutamiseks ka algse teose autorilt¹⁵². Seega on mitmete AR-rakenduste puhul, kus algset teost on töödeldud, tegemist tuletatud teosega, mille loomiseks on vaja saada ka algse teose autori luba. Avalikus kohas asuvate arhitektuuri- ja skulptuuriteoste puhul on algse teose autori nõusoleku saamise kohustus liitreaalsusel põhinevate tuletatud teoste loomisel suureks probleemiks. Üldjuhul on arhitektuuriteostel rohkem kui üks autor ning kui läbi AR-rakenduse on võimalik kuvada näiteks kogu linnapilti

¹⁵⁰ AutÕS § 35 lg 3.

¹⁵¹ French Intellectual Property Code (Code de la Propriété Intellectuelle, 2016) Arvutivõrgus: https://www.legifrance.gouv.fr/content/download/1959/13723/version/3/file/Code_35.pdf (14.04.2019)

¹⁵² H. Pisuke, lk 26.

AR-tehnoloogial põhineva rakenduse “Arart” tarkvara võib olla autoriõigusega kaitstud, kuna idee on originaalne ja piisavalt loominguline. Seda seepärast, et rakenduse loomeprotsessist võttis osa ka animatsioonikunstnik, kes oli seotud digitaalsete andmete loomisega ja muutis oluliselt originaaltöö välimust¹⁵³. Samal ajal võib Ararti rakenduse sisu klassifitseerida ka tuletatud teosena, sest teose kunstiline kontseptsioon põhineb algse objekti muutmisel digitaalsete andmete lisamisega.

Kokkuvõtlikult on praktikas siiski väga keeruline vahet teha, kas AR-rakenduses kujutatavate arhitektuuriteoste puhul on tegemist teoste reprodutseerimisega või tuletatud teoste loomisega. Näiteks on asukohapõhine liitreaalsusmängu “Pokémon Go” puhul tegemist avalikus kohas asuvate teoste reprodutseerimisega läbi mängija oma telefonikaamera. Seda seetõttu, et mängus kuvatakse virtuaalses maailmas reaalne linnapilt originaalseid teoseid muutmata. Juhul kui virtuaalsete Pokémonide reaalsesse ruumi lisamise asemel AR-rakenduse abil lisatud kuvatavatele arhitektuuriteostele töötlus, siis oleks tegemist tuletatud teosega. Esimesel juhul saadakse töötluse tulemuseks sama teos muudetud või parandatud kujul ning teisel juhul on töötluse tulemuseks uus tuletatud teos.

¹⁵³ ARART koduleht: Arvutivõrgus: <http://arart.info/> (21.04.2019)

3. LIITREAALSUSE JA PANORAAMIVABADUSE PÕIMUMISEL TEKKIVAD AUTORIÕIGUSLIKUD PROBLEEMID

3.1. Panoraamivabaduse mõju liitreaalsuse rakendamisele

Esimeses peatükis keskenduti panoraamivabadusele kohalduvatele autoriõiguslikele probleemidele ning töö teises osas arutleti autoriõiguslike küsimuste üle, mis võivad tekkida liitreaalsuse kasutamisel. Olles arutlenud AR-tehnoloogia ja panoraamvabaduse olemuse ning reguleerituse üle erinevatel regulatsioonitasanditel, keskendub käesoleva töö viimane osa liitreaalsuse ja panoraamvabaduse vahelisele suhtele. AR-tehnoloogia kaudu edastatakse andmeid reaalistest objektidest ning seda tehnoloogiat kasutatakse laialdaselt ka arhitektuuriteoste ja skulptuuride kujutiste edastamiseks. Küll aga võib riikides, kus puudub panoraamivabadus, taoliste rakenduste kasutamine tuua kaasa autoriõiguste rikkumise.

On selge, et AR-tehnoloogia rakendusala kasvab kiiresti ja kehtivad autoriõiguse regulatsioonid ei suuda pakkuda tõhusat kaitset ei liitreaalsuse tarkvara arendajatele ega ka selle kasutajatele. Viimastel aastatel läbi viidud arutelud autoriõiguse reformi osas ei ole olnud panoraamvabaduse reguleerimise ja ühtlustamise seisukohalt tulemuslikud. Teema jäeti välja ka autoriõiguse direktiivi eelnõust¹⁵⁴. Sellest saab järeldada, et praegune Euroopa Liidu seadusandlus ei tunnusta panoraamvabadust kui probleemi, mis vajab kohest reguleerimist.

Autori arvates võib AR-tehnoloogia areng algetada uusi arutelusid panoraamvabaduse osas juba lähitulevikus, kuna kasutajate, arendajate, autoriõigusega kaitstud teoste autorite, internetiühenduse pakujate ning muude isikute vahel võib tekkida ettenägematuid probleeme, mis vajavad lahendamist. Selles peatükis kaalume poolt ja vastu argumente Euroopa Liidu panoraamvabaduse ühtlustamise teemal, võttes seejuures arvesse AR-tehnoloogiatele õigusliku raamistiku loomise vajadust. Ühtlasi analüüsime, milline on panoraamvabaduse mõju liitreaalsusele ning kas AR-tehnoloogiast lähtuvalt on mõttekas või vajalik kehtestada kohustuslik panoraamivabadus autoriõigusega kaitstud alaliselt avalikus kohas asuvatele arhitektuuri- ja skulptuuriteostele.

¹⁵⁴ European Commission, 'Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the Copyright in the Digital Single Market' COM (2016) 593 final.

Esiteks võiks liitreaalsus anda põhjuse panoraamvabaduse reformimiseks, sest see on tänavu juba üks kõige enam investeringuid kogunud tehnoloogiaid, millest lähtuvalt võib liitreaalsus lähitulevikus olla veelgi kasumlikum ja uuenduslikum tehnoloogiavaldkond, kui ta on praegu. Goldman Sachsi uuringuaruandes ennustati virtuaalreaalsuse ja liitreaalsuse tööstusharude kasvu kuni 80 miljardi dollarini veel aastaks 2025¹⁵⁵. Arvestades prognoosi lühikest ajaperioodi, tundub see ennustus vägagi paljulubav.

Samuti väärrib märkimist, et eksperdid ennustavad AR-tehnoloogiale veel heledamat tulevikku kui VR-tehnoloogiale, sest liitreaalsus ei vaja toimiseks spetsiaalseid lisaseadmeid. Seetõttu ongi mitmed suured tehnoloogiaettevõtted juba investeerinud oma ressursse paljudesse AR-tehnoloogiatel põhinevatesse projektidesse. Sarnaselt Microsoftile on ka Apple Incorporation huvitatud AR-tehnoloogiate arendusest ja tegeleb sellega aktiivselt¹⁵⁶. See tähendab, et üha enam inimesi hakkab kasutama AR-tehnoloogiaid oma igapäevaelus, mis omakorda võib ka potentsiaalselt tekitada uusi autoriõiguslikke probleeme seoses avalikes kohtades asuvate ja autoriõigustega kaitstud teoste kujutamise.

Teiseks ei taga praegune seadusandlus AR-tehnoloogiate reguleerimise jaoks piisavalt selget õiguslikku raamistikku. Arvestades AR-tehnoloogiate spetsiifilisi omadusi, mis tegelevad digitaalsete andmete lisamisega algsele objektile, on prognoositav, et lähitulevikus tõusetub Euroopa Liidus panoraamvabadust ja liitreaalsust puudutav küsimus. Hetkel on panoraamvabaduse ühtlustamata olukord tekitanud mõningaid probleeme AR-rakenduste arendajatele. Sellise olukorra jätkumine võib takistada AR-tehnoloogiate arengut Euroopa Liidus, sest AR-tehnoloogial põhinevate toodete ja teenuste arendajad peavad turule toomise etapil võtma eraldi arvesse iga liikmesriigi panoraamvabaduse režiimi.

AR-tehnoloogial baseeruvate toodete ja teenuste arendajatele tähendab panoraamivabaduse puudumine seda, et Euroopa digitaalse ühisturu riigid jagunevad nüüd mitmeks kategooriaks, milleks on:

¹⁵⁵ Virtual and Augmented Reality. Understanding The Race for the Next Computing Platform (1st edn, 2016) Arvutivõrgus: <http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmentedreality/report.pdf> (21.04.2019).

¹⁵⁶ Apple Incorporationi koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.apple.com/lae/ios/augmented-reality/> (14.04.2019)

- riigid, mis võimaldavad oma territooriumil AR-rakendusi ja sisu vabalt arendada ja rakendada;
- riigid, kus liiteaalsuse arendamisel saab kasutada hooneid, aga mitte muid kunstiteosteid (sh skulptuure);
- riigid, kus niisugust sisu saab arendada ainult mitteärilistes projektides;
- riigid, mis ei luba AR-tehnoloogiat autoriõigusega kaitstud hoonetes ja skulptuurides üldse kasutada ning kus niisugust sisu arendada ei saa, kui arendaja ei taotle iga nähtava autoriõigustega kaitstud teose autori luba¹⁵⁷.

Praegu saab nendes riikides, kus panoraamvabadust pole kehtestatud, olukorra lahendada geo-blokeerimisega, mis võimaldab blokeerida juurdepääsu rakendusele isiku geograafilise asukoha järgi ainult nendes riikides, kus panoraamvabadusel on teatud piirangud. Siiski avaldas Euroopa Komisjon 25. mail 2016. aastal ettepaneku¹⁵⁸ luua määrus geo-blokeerimise reguleerimiseks. Põhimõtteliselt oli ettepaneku eesmärk takistada põhjendamatut diskrimineerimist hinnakujunduses ja maksetingimustes interneti kaudu toimuva müügi ja teenuste puhul, mille ka geo-blokeerimine võib põhjustada.

Küll aga on ettepaneku ulatus lai ja piiranguid hakati rakendama kõigile pilveteenustele, mis üldjuhul säilitavad AR-rakenduste funktsionaalsuse¹⁵⁹. See tingimus võttis rakenduste arendajatelt ära võimaluse teha piiranguid valikuliselt, võimaldades oma rakenduse kasutamist vaid nendes liikmesriikides, kus panoraamivabadus on sätestatud. Nimetatud piirang võib negatiivselt mõjutada tarkvaraarendajaid ja tekitada mitmeid probleeme seoses AR-rakendustega kogu Euroopa Liidu territooriumil. See tähendab, et arendajad peaksid kasutama oma AR-toodet vastavalt panoraamvabaduse õiguslikule seisundile igas liikmesriigis erinevalt, kui nad soovivad vältida soovimatuid autoriõiguste rikkumisi ja kohtuvaidlusi. Selline

¹⁵⁷ 'Pokémon Go Is Just the Beginning of an Absurd Copyright Struggle in AR' (GamesIndustry.biz, 2017). Arvutivõrgus: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-20-pok-mon-go-is-just-the-beginning-of-an-absurd-copyright-struggle-in-ar> (18.04.2019).

¹⁵⁸ European Commission 'Proposal for a Regulation of the European Parliament and the Council on addressing geo-blocking and other forms of discrimination based on customers' nationality, place of residence or place of establishment within the internal market and amending Regulation (EC) No 2006/2004 and Directive 2009/22/EC 'COM (2016) 289 final.

¹⁵⁹ 'Mobile Augmented Reality Based on Cloud Computing - IEEE Xplore Document' (Ieeexplore.ieee.org, 2017). Arvutivõrgus: <http://ieeexplore.ieee.org/document/6325354/> (20.04.2019).

perspektiiv toob välja uusi takistusi AR-tehnoloogiate arendamises, sest ettevõtetele tekivad lisakulud seoses panoraamivabaduse erinevast reguleerimisest tingitud olukorra lahendamiseks. Tekkinud probleemi aitaks parimal viisil lahendada panoraamivabaduse liikmesriikide vaheline harmoniseerimine.

Lisaks areneb kiiresti 3D-skaneerimise tehnoloogia ja lähitulevikus põhineb liitreaalsus asukohateabe asemel hoopis AR-rakenduse kasutajat ümbritseva keskkonna 3D-skaneerimisel. Loomulikult tähendab see ka seda, et mängul peab olema lubatud teha ka avaliku ruumi detailseid 3D-skaneeringuid. Selles kontekstis on oluline meele pidada, et 3D skaneerimist ei tehta üksikute objektide, näiteks skulptuuride või fassaadide kohta. Selle asemel on skaneerimine üldine 3D-mudeli keskkond, mis ei erista erinevaid objekte¹⁶⁰. Euroopas kehtib panoraamivabadus 3D-teostele näiteks Rootsis, Saksamaal, Poolas, Tsehhis ja Ungaris, kuid see pole lubatud Soomes, Itaalias, Prantsusmaal, Norras, Bulgaarias ja mitmetes teistes Euroopa Liidu riikides¹⁶¹. Riikides, kus avalikus kohas asuvatest teostest 3D-mudelite loomine ei ole panoraamvabaduse puudumise tõttu lubatud, tekitab see tõenäoliselt pika õigusliku arutelu. Ühtlasi, kuna mängule mitmete eriversioonide tegemine on sageli koormav ja kulukas, kasutavad paljud Euroopa mänguarendajad oma mängudes avaliku ruumi vähem detailseid skaneeritud versioone. See võib põhjustada paljude Euroopa Liidu liikmesriikide jaoks olukorra, kus nad võivad oma rakenduses kasutada vaid ähmaseid 3D-objekte, samas kui ülejäänud maailmas luuakse ka avalikus ruumis asuvatest teostest detailseid 3D-objekte sisaldavaid AR-rakendusi¹⁶².

Neljas argument, mis puudutab panoraamvabaduse reformimise tähtsust AR-tehnoloogiate jätkuva kiire arengu kontekstis, on AR-rakenduste võime saada uuteks sidevahenditeks ja platvormideks, kus inimesed ennast väljendada saavad. Praegu toodavad ja jagavad inimesed aina enam sisu podcastide, blogide, foorumite ja muude sotsiaalsete platvormide kaudu, mis

¹⁶⁰ 'Pokémon Go Is Just the Beginning of an Absurd Copyright Struggle in AR' (GamesIndustry.biz, 2017)

Arvutivõrgus: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-20-pok-mon-go-is-just-the-beginning-of-an-absurd-copyright-struggle-in-ar> (14.04.2019)

¹⁶¹ 'Commons: Freedom of Panorama - Wikimedia Commons' Arvutivõrgus: https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Freedom_of_panorama/et (04.04.2019)

¹⁶² 'Pokémon Go Is Just the Beginning of an Absurd Copyright Struggle in AR' (GamesIndustry.biz, 2017)

Arvutivõrgus: <http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-20-pok-mon-go-is-just-the-beginning-of-an-absurd-copyright-struggle-in-ar> (14.04.2019)

kõik tekitavad autoriõiguste rikkumise ohtu. Praegu toimuva Euroopa Liidu autoriõiguse reformiga püütakse digitaalse ühtse turu strateegia raames reguleerida digitaalset võrku ja muuta digiteenuseid kodanike jaoks tõhusamaks. Kuid nagu eelmistes peatükkides mainitud, ei olnud panoraamvabaduse küsimus lisatud Euroopa Liidu komisjoni ettepanekusse digitaalse ühtse turu autoriõiguse direktiivi kohta¹⁶³. Seega võib panoraamvabaduse puudumine autoriõiguse erandina mitmetes sellistes Euroopa Liidu riikides nagu Itaalia, Kreeka ja Luksemburg piirata sõnavabadust, mis on kehtestatud Euroopa Liidu põhiõiguste harta artiklis 11¹⁶⁴, mille kohaselt on igaühel õigus sõnavabadusele. See õigus kätkeb arvamusevabadust ning vabadust saada ja levitada teavet ja ideid avaliku võimu sekkumiseta ning sõltumata riigipiiridest. Ühtlasi asutatakse massiteabevahendite vabadust ja mitmekesisust.

Sõnavabadus on sätestatud ka inimõiguste ja põhivabaduste kaitse konventsiooni artiklis 10¹⁶⁵, mille järgi on igaühel õigus sõnavabadusele. See õigus kätkeb vabadust oma arvamusele ning vabadust saada ja levitada teavet ja mõtteid ilma ametivõimude sekkumiseta ja sõltumata riigipiiridest. Ühtlasi, kuna nende vabaduste kasutamisega kaasnevad kohustused ja vastutus, võidakse selle kohta seaduses ette näha formaalsusi, tingimusi, piiranguid või karistusi, mis on demokraatlikus ühiskonnas vajalikud riigi julgeoleku, territoriaalse terviklikkuse või ühiskondliku turvalisuse huvides, korratuste või kuritegude ärahoidmiseks, tervise või kõlbluse või kaasinimeste maine või õiguste kaitseks, konfidentsiaalse teabe avalikustamise vältimiseks või õigusemõistmise autoriteedi ja erapooletuse säilitamiseks.

Hariduse areng Euroopa Liidus on viies põhjus autoriõigusega seotud erandite ühtlustamiseks seoses panoraamivabaduse ja AR-tehnoloogiatega. Liitreaalsuse abil on võimalik tõsta ja liigutada reaalseid objekte, pakkudes ka hariduses uusi võimalusi. Laialt avatud e-õppe ehk MOOC-i (ingl k *Massive Open Online Course*) haridusprotsessis AR-tehnoloogiatega rakendamine võiks aidata muuta sellised kursused veel populaarsemaks ja tõhusamaks. MOOCi kaugõppe pakub kõigile Euroopa Liidu riikide kodanikele võimalusi enda harimiseks., kuid mitmetes riikides panoraamvabaduse puudumine avaldab negatiivset mõju online-kursuste läbiviimisele, sest mitmed koolituste pakkujad kasutavad oma õppematerjalides avalikus

¹⁶³ European Commission, 'Proposal for a Directive of the European Parliament and of the Council on the Copyright in the Digital Single Market' COM (2016) 593 final

¹⁶⁴ Euroopa Liidu põhiõiguste harta 2012/C 326/02. Artikkel 11.

¹⁶⁵ Inimõiguste ja põhivabaduste kaitse konventsioon. RT II 2010, 14, 54. Artikkel 10.

ruumis asuvad autoriõigustega kaitstud teoste fotosid ja videoid¹⁶⁶. See ei valmista probleemi mittekaubanduslikult tegutsevatele MOOC-ide, kuna nende tegevus kuulub InfoSoc direktiivi sätestatud autoriõiguse erandi alla¹⁶⁷, mille kohaselt võivad liikmesriigid näha ette erandeid ja piiranguid teoste reprodutseerimisel, kui mh ka siis, kui teoseid kasutatakse illustreeriva materjalina õppetöös või teadusuuringutes, tingimusel, et märgitakse ka allikas, sh autori nimi, kui see ei ole võimatu, ning ulatuses, mis on õigustatult vajalik taotletava mitteärilise eesmärgi saavutamiseks¹⁶⁸. Siiski avaldab panoraamivabaduse puudumine tugevat mõju nendele ettevõtetele (nt Coursera¹⁶⁹ ja edX¹⁷⁰), kes pakuvad MOOC-e ärilisel eesmärgil.

Panoraamivabaduse riigiti erinev reguleerimine põhjustab ebakindluse nii rahvusvahelistele ettevõtetele, kui ka piiriüleste AR-tehnoloogiate ja rakenduste arendajatele ja kasutajatele. Kõigis liikmesriikides ühtse panoraamivabaduse kehtestamine aitaks kaasa innovatsiooni ja liitreaalsusel põhinevate rakenduste arendamisele, sest praeguses olukorras on digitaalse ühtse turu piiriülesed lahkkelid õigusliku ebakindluse allikaks nii riigi kodanikele kui ka turistidele¹⁷¹.

3.2. Esmaste autorite õiguste riive avalikes kohtades liitreaalsust luues

20. jaanuaril 2015 tutvustas Julia Reda autoriõiguse reformi käsitlevat aruannet¹⁷², et parandada piiriülese kultuurivahetuse reguleerimist interneti kaudu. Aruande põhieesmärk oli parandada kunstnike õigusi ja ajakohastada Euroopa Liidu autoriõigust käsitlevaid õigusakte vastavalt

¹⁶⁶ J. Lobert, B. Isaias, K. Bernardi, G. Mazziotti, A. Alemanno, L. Khadar, 'The EU Public Interest Clinic and Wikimedia Present: Extending Freedom of Panorama in Europe' SSRN Electronic Journal. Arvutivõrgus: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2602683 (14.04.2019)

¹⁶⁷ L. Pappano, 'Massive Open Online Courses are multiplying at a rapid pace' (Nytimes.com, 2017) Arvutivõrgus: <http://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/massive-open-online-courses-are-multiplying-at-a-rapid-pace.html> (18.04.2019)

¹⁶⁸ Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, Art 5 lõige 3 a).

¹⁶⁹ Coursera koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.coursera.org/> (14.04.2019)

¹⁷⁰ edX koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.edx.org/> (14.04.2019)

¹⁷¹ A.-C. Lorrain, J. Reda, Freedom of Panorama: A Political "Selfie" in Brussels. European Intellectual Property Review, 37(12), (2015) lk 753.

¹⁷² Reda. J., 'EU Copyright Evaluation Report – Full Current Text' (Julia Reda, 2017) Arvutivõrgus: <https://juliareda.eu/copyright-evaluationreport/full/> (17.04.2019)

ühiskonna praegusele vajadusele. Oma raportis avaldas ta soovi rakendada panoraamvabadus kogu Euroopa Liidu territooriumil. Reda meelest on autoriõigusega kaitstud hoonete ja avalike kohtade skulptuuride fotode ja videote võtmise ja taaskasutamise piiramine on vananenud ja ebaefektiivne digitaliseerimise ja internetiajastu tõttu, kuna iga inimene peaks otsima luba autoriõigusega kaitstud ehitise või skulptuuri fotode või videote võtmiseks ja taaskasutamiseks mõnes ELi liikmesriigis.

16. juunil 2015 võttis õiguskomisjon vastu hoopis vastupidise muudatusettepaneku panoraamvabaduse piiramise kohta. Muudatusettepaneku 421¹⁷³ kohaselt märkis komitee, et autoriõiguse valdaja eelnev luba on vajalik avalikus kohas asuvate autoriõigustega kaitstud teoste kujutiste äriliseks kasutamiseks. Eelkõige teatas prantsuse parlamendiliige Jean Marie Cavada, et praegune panoraamivabadust käsitlev õigusraamistik on hetkel veel ajakohane ja sobiv loomaks tasakaalu avaliku huvi ning kaitsmaks „Euroopa kultuuri ja loovuse sektorit”. Tema seisukohta toetas ka asjaolu, et kunstnike ja kasutajate vahel ei ole kohtuvaidlusi seoses fotode või videote üleslaadimisega hoonetest või skulptuuridest, mis on praegusel hetkel sotsiaalselt platvormidel avalikult asuvad. Seetõttu oli Cavada meelest Reda ettepanek panoraamvabaduse osas toetav vaid rahvusvahelistele sotsiaalsetele platvormidele nagu Facebook, Wikipedia ja Instagram, kuna selline regulatsioon võimaldab kasutada Euroopa autoriõigusega kaitstud teoseid nende isiklikel ärilistel eesmärkidel, maksmata autoritasu ELi autoritele. Sellest tulenevalt tegi ta ettepaneku kohustada interneti vahendajaid maksma nende platvormidel asuvate piltide ärilise kasutamise eest.

Tekkinud on õiguslik dilemma, kas olulisemad on ühiskonna huvid või autorite varalised õigused. Autoriõiguslik kaitse on vajalik selleks, et tagada innovatsioon, majanduskasv ja ühtlasi anda ühiskonna liikmetele võimalus autori loometöö tulemustest osa saada. Oluline on leida vastus küsimusele, kas autoriõiguslik kaitse eraldi omandipõhiõigusena on põhjendatud või on võimalik teiste õigusinstitutsioonidega tagada samuti autoritele piisavad privileegid, mis soodustaksid loometöö arengut ja ühtlasi võimaldaksid ühiskonnale teoste tarbimise.¹⁷⁴

¹⁷³ 'Amendments Dossier of Implementation of Directive 2001/29/EC on the harmonization of Certain Aspects of Copyright and Related Rights in The Information Society' (2017) Arvutivõrgus: <http://parltrack.euwiki.org/dossier/2014/2256%28INI%29#am-421-PE549.469> (13.04.2019)

¹⁷⁴ K. Saar „Arhitektuuriteose õiguskaitse: põhjendused, võimalused ja probleemid“ Magistritöö 2010, lk 56.

Kindlasti on üheks oluliseks eesmärgiks anda autoritele ka võimalus teenida oma teose loomise pealt tulu.

Teisalt ei täida piirang oma algset eesmärki, milleks oli autorite huvide kaitsmine ja oma teose kasutamise eest tasu saamine. Valdav enamik avaliku kunsti autoritest ja neid esindavatest organisatsioonidest ei ole avaliku kunsti kujutiste ärilisel eesmärgil levitamise piirangutest ja nende praktilisest ulatusest teadlikud. Avalikes kohtades asuvate kunstiteoste koojatele (arhitektidele, skulptoritele ja grafitikunstnikele) ei laeku nende avalike teoste kujutiste levitamise eest reaalselt, majanduslikult olulises suuruses autoritasu¹⁷⁵.

Wikimedia Eesti on selgitanud, et panoraamivabaduse kehtestamine kergendaks oluliselt kõigi tööd, kes loovad varasemat avalikku kunsti kujutades midagi uut, nende hulka kuuluvad ka fotograafid, filmitegijad ja kunstnikud. Mida rohkem on avalik ruum kogu ühiskonna kasutuses, mille põhjal saab luua uut kultuuri ja seda rikkam on kogu Eesti ühiskond. Selle mõjud ei piirdu ainult Eestiga, sest Eesti autoriõigus määrab, millised piirangud saab seada ka mujal loodud teoste kasutamisele Eestis. Näiteks, kui Saksamaal pildistab keegi moodsat skulptuuri ja paneb foto raamatusse, võib skulptor keelata raamatu müügi Eestis¹⁷⁶.

Siiski ei tohi ära unustada, miks pole panoraamivabadust praeguseks hetkeks Eestis vastu võetud. Tuleb vaadata olukorda ka teise külje alt, sest autoriõigusi kaitstakse selleks, et ei rikutaks algsete autorite õigusi oma loodud teose üle. Sisuliselt võetakse panoraamivabaduse kehtestamisega avalikus kohas asuvate hoonete, skulptuuride jm taoliste teoste autoritelt ära õigus ise otsustada, mil viisil nende teoseid kasutatakse.

3.3. Ettepanek autoriõiguse seaduse muutmiseks

Mitmetest vastuoludest hoolimata kiitis Euroopa Parlament 26.03.2019 heaks vastuolulise Euroopa Liidu autoriõiguste reformi¹⁷⁷, mis asetab meediaorganisatsioonidele suurema

¹⁷⁵ MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)

¹⁷⁶ Wikimedia Eesti „Panoraamivabadus“. Arvutivõrgus: <https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabadus> (21.04.2019)

¹⁷⁷ Euroopa Komisjon – Avaldus: “Autoriõiguse reform: komisjonil on hea meel, et Euroopa Parlament hääletas

vastutuse nende platvormidel avaldatava sisu eest, kuid ei toetanud panoraamivabaduse ühtlustamist. Arutelud panoraamivabaduse üle on Euroopa Parlamendis tekitanud palju vastakaid arvamusi ning käesoleva töö autori arvates tõusetub kindlasti lähitulevikus taas panoraamivabaduse kehtestamise küsimus, kuna ELi seadusandjad peavad siiski silmitsi seisma AR-tehnoloogiate reguleerimisel tekkivate õiguslike takistustega. Praegune autoriõiguste seadus liitreaalsusel põhinevate rakenduste kasutamist soovitud viisil ei võimalda.

Hetkel kehtiv autoriõiguse seadus ei ole kooskõlas ühiskonnas tegelikult tavapäraseks saanud käitumisega. Praegu eksisteerib olukord, kus suurem osa Eesti elanikkonnast ei tea, et pildistades end tänaval mõne hoone taustal, mis on autoriõigustega kaitstud, peaks isik küsima hoone autoritelt nõusoleku oma pildi üleslaadimiseks Facebooki, Instagrami või mõnda teise sotsiaalmedia kanalis. Seda seetõttu, et inimesed pole teadlikud, et kõnealused internetiportaali kasutavad fotosid ka ärilisel eesmärgil, mistõttu on suur osa Eesti elanikkonnast süüdi autoriõiguste rikkumises, mille eest saab vajadusel ka autoriõiguste rikkumise eest ka vastutusele võtta või halvimal juhul kuni kolmeks aastaks vangi mõista.

Arhitektuuri- ja skulptuuriteoste puhul on tegemist kunstiga, mille tarbimisest ei saa me mitte kuidagi keelduda, sest paratamatult puutume me nendega kokku oma igapäevaelus. Kui nimetatud teosed juba linnapildis nähtaval on, siis võiks neid ju sama hästi kasutada ka AR-rakendustes, mis annavad teostele ainult lisaväärtust. Konkreetse töö autor pidas vajalikuks analüüsida just panoraamivabaduse ühtlustamise küsimust, sest enamik praegustest AR-rakendustest on juba seotud avalikes kohtades püsivalt asuvate hoonete ja skulptuuridega ja autoriõiguste rikkumine on paratamatu.

Liitreaalsus on üheks loovuse värskemaks instrumendiks Euroopa Liidu territooriumil. AR-tehnoloogiasse investeerimise tendents on kiirelt kasvanud ja ühiskond on AR-tehnoloogiast väga huvitatud. Ka Euroopa Liit toetab AR-tehnoloogiatel põhinevaid projekte ja uuringuid mitmetes erinevates valdkondades¹⁷⁸, kuid selle tõhusaks edasi arendamiseks peaksid

digiajastule sobivate ajakohastatud eeskirjade poolt” (26.03.2019). Arvutivõrgus: http://europa.eu/rapid/press-release_STATEMENT-19-1839_et.htm (21.04.2019)

¹⁷⁸ European Commission “Augmented Reality Explained: Applications and Research” (Ec. europa.eu, 2015). Arvutivõrgus: http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index_en.cfm?pg=ar-explained (20.04.2019)

seadusandjad AR-tehnoloogiate uuenduste säilitamiseks ja toetamiseks pakkuma piisava õigusliku raamistiku, et vähendada autoriõiguste rikkumiste riske.

Eesti Autoriõiguste Kaitse Organisatsiooni tegevdirectori Erik Mandre arvates on autoriõiguste kaasajastamine kindlasti vajalik. Lisaks ütles ta, et: "Praktikas ei toimi praegune autoriõiguste regulatsioon erinevate online keskkondade puhul, vähemasti autoriõiguste omajate huve silmaspidades"¹⁷⁹.

Muudatusel on kaks eesmärki:

- kõrvaldada tarbetu õigusrisk, mille seaduse senise sõnastusega kehtiv piirang tekitab suurele osale Eesti elanikkonnast ja Eestit külastavatest turistidest, kuna piirang ei arvesta üldlevinud ühiskondlike praktikatega;
- luua võimalus Eesti kultuuri seaduslikuks tutvustamiseks kogu maailmas Eesti avaliku kunsti kujutiste levitamise teel.

Avaliku ruumi kunsti kujutiste kasutamisevabaduse ehk panoraamivabaduse puudumine Eestis ei piira üksnes kunstnike võimalust oma töö eest tasu saada, vaid see keelab ka avaliku ruumi kunstiteoste, s.t skulptuuride, ehitiste, grafiti jms piltide kasutamise ärilisel eesmärgil. Juriidiliselt hõlmab see palju enam, kui eeldatakse. Tihti ei mõista ettevõtteidki, et autoriõiguse seadus neid puudutab¹⁸⁰. Sellest lähtuvalt muudaks panoraamivabaduse sätestamine Eestis olukorra ka ettevõtete vaatenurgast palju lihtsamaks.

Töö autori hinnangul vajab ka Eesti mõnevõrra laialdasemat panoraamivabaduse kehtestamist autoriõiguse seaduses, et luua tasakaal autoriõiguste omajate ja ühiskonna ootuspäraste huvide vahel, sest tänapäevane infotehnoloogiline areng on paratamatult viinud olukorrani, kus autoriõiguste rikkumised on muutunud tavapärasteks, sest kehtiv regulatsioon on ebaselge ja paljudes olukordades on ka autoriõiguste rikkumine vältimatu. Ilma panoraamivabaduseta on

¹⁷⁹ J. M. Mandri "Euroopa Parlamendi autoriõiguste kaitse reform tekitab spetsialistides palju teravaid küsimusi" (13.09.2018) Arvutivõrgus: <https://forte.delfi.ee/news/tarkvara/euroopa-parlamendi-autorioiguste-kaitse-reform-tekitab-spetsialistides-palju-teravaid-kusimusi?id=83658929> (23.04.2019)

¹⁸⁰ E. Lepik, R. Veede.

vägagi keeruline ilma autoriõigusi rikkumata kasutada mujal maailmas tavapäraseid AR-rakendusi, mis muudavad inimeste elukvaliteeti paremaks.

Kõige paindlikumalt rakendab Euroopa Liidu riikidest infoühiskonna direktiivist tulenevaid piiranguid ja erandeid ilmselt Portugal, kus puuduvad igasugused piirangud ka kõigile arhitektuuri- ja skulptuuriteostele. Portugali autoriõiguse seadus¹⁸¹ võimaldab autoriõigusega kaitstud teoste kujutamist ilma autori nõusolekuta, mis on ka AR-tehnoloogiate rakendamise kontekstis väga oluline. Niivõrd paindlikud sätted annavad rohkem võimalusi, kui Euroopa Liidus kehtiv infoühiskonna direktiiv ja sarnaneb oma olemuselt rohkem USA õigustatud kasutuse (ingl k *fair use*) doktriinile¹⁸².

Sarnaselt infoühiskonna direktiivile, pole ka Portugali autoriõiguste seaduses konkreetselt mõistet “panoraamivabadus” sätestatud, kuid panoraamvabadust käsitlev säte on esitatud Portugali autoriõiguste seaduse artikli 75 lõike 2 punktis q, mille kohaselt¹⁸³ on piiramatult lubatud ilma autori nõusolekuta kasutada arhitektuuri- ja skulptuuriteoseid, mis asuvad alaliselt avalikus kohas. Artiklis 75 on esitatud kõigi teoste nimekiri, mida saab kasutada autoriõigusega kaitstud teoste kasutamiseks ilma autori loata. Nimekirjas olevate asjade jaoks on ainus kriteerium, mida mainitakse, et need teosed peaksid olema püsivalt avalikes kohtades. Säte kohaldub ka kahemõõtmeliste (2D) ja kolmemõõtmeliste (3D) objektide kasutamise puhul.

Arvestades praegust AR-tehnoloogiate ja panoraamvabaduse olukorda Euroopa Liidus, on autori arvates kaks võimalust nende tõhusaks reguleerimiseks. Esimene variant oleks kehtestada kohustuslik panoraamvabadus ühtlaselt kogu Euroopa Liidus, mis vähendaks ka piiriülest ebakindlust liikmesriikide erinevate režiimide suhtes ning kõrvaldaks takistused AR-arendajatele massturul rakenduste tootmiseks ja käivitamiseks. Ilmselt on kohustusliku panoraamvabaduse rakendamine kogu Euroopa Liidus keeruline aeganõudev protsess, mille muudavad veel keerulisemaks erinevate osapoolte vastuolulised seisukohad. Küll aga on AR-tehnoloogia areng paratamatu ja kui Euroopa Liit soovib ühiskonna hüvanguks toetada

¹⁸¹ Code of Copyright and related rights No 45/85 of September 17, 1985 as last amended in 2008. Arvutivõrgus: http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=198457 (20.04.2019)

¹⁸² T. Nobre, “Freedom of Panorama in Portugal” (2017). Arvutivõrgus: http://www.communia-association.org/wpcontent/uploads/2016/06/BCS_Communia_FoP_study.pdf (13.04.2019)

¹⁸³ Originaaltekst: “A utilização de obras, como, por exemplo, obras de arquitectura ou escultura, feitas para serem mantidas permanentemente em locais públicos”

innovatsiooni ja AR-tehnoloogiate arendamist, siis on olemas piisavalt põhjuseid panoraamivabaduse kehtestamiseks. Olemasolevad ühtlustamata õigusaktid ei ole AR-tehnoloogiate reguleerimiseks piisavad, ega soodusta AR-tehnoloogiate arengut. Ühtlasi on tekkinud olukord, kus paljudel Euroopa Liidu kodanikel oht pahaaimamatult AR-rakenduste kasutamise kaudu toime panna autoriõiguste rikkumisi. Autori arvates on Portugali lähenemine tänapäevases kontekstis üks parimaid lahendusi autoriõiguste reguleerimiseks, kuid kuna Portugali regulatsioon sarnaneb oma olemuselt USA-le omasele õigustatud kasutuse (ingl *fair use*) printsiibile, mille ülevõtmine Eesti seadusandlusesse võib põhjustada õiguskindluse vähenemist, siis on Eesti siseriiklikus õiguses panoraamivabaduse sätestamiseks olemas ka teine variant.

Teine võimalus on käesoleva töö autori arvates kehtestada panoraamivabadus esialgu Eesti siseriiklikus õiguses. Nii saaks seadusandja kõrvaldada AR-tehnoloogia arengut takistavad asjaolud Eesti siseselt. Kõige kiiremini aitaks praeguse olukorra lahendada AutÕS § 20¹ ümbersõnastamine vastavalt MTÜ Wikimedia soovitusel. Praeguse ja soovitusliku sätte võrdlus on esitatud käesoleva töö alapeatükis 1.5.1. Sisuliselt jääks säte väga sarnaseks olemasolevaga, kuid sättes soovitatud muudatuse tegemisel jääks teose ärilisel eesmärgil kasutamise piirang kehtima vaid muuseumide ja galeriide puhul. Teistele teostele nimetatud piirang ei kohalduks. See võimaldaks arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutiste kasutamise AR-rakendustes ja hoiaks ära mitmeid potentsiaalseid kohtuvaidlusi, mis nende rakenduste loomise ja kasutamise tõttu Eestis vastasel juhul võiksid tekkida.

Sätestatud piirangu vajalikkuse hindamiseks on eelnevalt tarvis muutmisettepanekut analüüsida ka kolmeastmelise testi järgi, mida käsitleti lühidalt ka käesoleva töö peatükis 1.4. Kolmeastmeline test on kõikide autoriõiguse piirangute analüüside alus ning selle peamine eesmärk on vaba kasutuse juhtude õiguspärasuse kontrollimine ja autori huvide kaitsmine. Algselt oli kolmeastmelise testi rakendamine nõutav vaid reprodutseerimisega seotud vaba kasutamise juhtudel, kuid hiljem on selle kasutusala laienenud ka teistele autori varalistele õigustele. Autoriõigusega kaitstud teoseid saab üldjuhul kasutada kokkuleppel autoriõiguste omajaga või seaduses ettenähtud teose vaba kasutamise juhtudel. Kuna autoriõiguslikes õigussuhetes on autor üldjuhul nõrgem pool, siis on autorile seadusandja poolt vastavate regulatsioonide sätestamisega tagatud ulatuslik kaitse, mille aitab tagada kolmeastmelise testi

läbimine¹⁸⁴. Nagu ka käesolevas magistritöös on juba eelnevalt välja toodud, siis on teose vaba kasutamine lubatud, kui täidetud on kõik kolmeastmelise testi eeldused, milleks on:

- vaba kasutamise võimalus on seaduses ette nähtud;
- õiguste eseme kasutamine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega;
- vaba kasutus ei kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huvisid.

Kõik kolmeastmelise testi etapid tuleb läbida kumulatiivselt ning kindlas järjekorras¹⁸⁵. Viimased kaks tunnust ei ole seaduses sätestatud ja Berni konventsioonis avatud ning seetõttu tuleb neid igal üksikul juhul ise tõlgendada. Ühtlasi võib autor alati vaidlustada teose vaba kasutamise, kui talle tundub, et nimetatud eeldustest on vähemalt ühte rikutud¹⁸⁶. Järgnevalt analüüsitakse autori poolt välja pakutud seadusmuudatuse alusel kolmeastmelise testi eelduste täitmist. Testi läbimine peaks andma vastuse küsimusele, kas Eestis tuleks kehtestada täielik panoraamivabadus, mis ei keelaks ilma autori nõusolekuta kasutada ka ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi.

Kui teost soovitakse vabalt kasutada, siis esiteks peab see võimalus olema seaduses eraldi sätestatud. Kuigi autoriõiguse seaduslikul tasemel reguleerimise eesmärk on kaitsta autori huve, on alati eeldatud, et need peavad olema võrdsustatud ühiskonna huvidega laiemalt¹⁸⁷. Vaba kasutuse juhud on sätestatud AutÕS §-des 18-25. Küll aga on tulenevalt AutÕS § 20¹ ilma autori nõusolekuta keelatud kasutada ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi, seda ka juhul, kui ettevõtte võimaldab kujutada teosed läbi oma AR-tehnoloogial põhineva rakenduse. Järelikult pole

¹⁸⁴ K. Nemvalts, T. Seppel, A. Kelli, E. Vasamäe, S. Elunurm, R. Adamsoo (17.07.2012). "Autoriõiguse ja autoriõigustega kaasnevate õiguste probleemide koondkaardistus", lk 16. Arvutivõrgus: https://www.just.ee/sites/www.just.ee/files/elfinder/article_files/autorioiguse_koondkaardistus_0.pdf (21.04.2019)

¹⁸⁵ M. Tannberg. Autori varaliste õiguste piirangud arvutiprogrammide näitel. Magistritöö. Tartu. 2013. Lk 24. S. Ricketson, J.C. Ginsburg. International Copyright and Neighbouring Rights, para 13.10, p 763; A.Kur. Of Oceans, Islands and Inland Water – How Much Room for Exceptions and Limitations Under the Three-StepTest? Max Planck Institute for Intellectual Property, Competition & Tax Law Research Paper Series No. 08-04, 2008.

¹⁸⁶ H. Pisuke, lk 79.

¹⁸⁷ I. Smitt, K. Linask, Autoriõiguse aspekte nüüd ja perspektiivis. Raamatukogu 2/2017, lk 24.

panoraamivabaduse puudumise tõttu kolmeastmelise testi esimene eeldus täna täidetud, kuid see muutuks vastava regulatsiooni kehtestamisega.

Teiseks ei tohi vaba kasutamine olla vastuolus teose tavapärase kasutamisega. Küll aga jääb nimetatud kriteerium pisut ebaselgeks, sest teose tavapärase kasutusviisi ulatuse määramisel tuleb arvestada nii teose tegelikku kui ka potentsiaalset kasutust. Ühtlasi tuleb lisaks majanduslikule aspektile, arvestada ka mittemajanduslike faktoritega. Panoraamivabaduse kontekstis teoste jäädvustamine ja kasutamine ei ole otseselt vastuolus teoste tavapärase kasutamisega. Küll aga võib tekkida küsimus, kas arhitektuuriteose kujutamine läbi AR-rakenduse on teose tavapärane kasutamine. Mis viib meid omakorda testi kolmanda punktini.

Kolmeastmelise testi kolmanda eesmärgi alusel ei tohi teose vaba kasutamine kahjustada autori seaduslikke huvisid. Eelkõige tuleb siin lähtuda majanduslikust poolest ehk uurida, kui palju jäi selle tõttu autoril või varaliste õiguste omajal tulu saamata. Iga juhtumit tuleb hinnata eraldi, sest autorid ja õiguste omajad on väga erinevad ning ühtlasi on ka iga juhtum erinev. Samas kui eesmärk on autori loomingut tutvustamine ülejäänud maailmale, siis tõenäoliselt ei kahjusta see autori huve. Autorikaitse põhimõttest lähtuvalt saab panoraamivabaduse kehtestamise positiivse küljena näha seda, et teoste vaba levik võib aidata tagada autorite loomingule suurema turu ning seeläbi tuua ka rohkem kasu. Tekib õiguslik dilemma, kas olulisemad on ühiskonna huvid või autorite varalised õigused ning kas autorite varalised õigused kahjustuvad põhjendamatult, kui autoriõigusliku kaitse all olevaid teoseid kujutatakse läbi AR-rakenduste.

Üldjuhul on arhitektuuriteostel mitu autorit, mis tähendab, et loa teose kasutamiseks peab saama kõigilt autoritelt. Juhul kui üks autor keeldub nõusoleku andmisest, siis ei ole teose kasutamine AR-rakenduses õiguspärane. Kuna kõigi autorite käest loa saamine võib olla liialt koormav, siis käesoleva töö autori meelest ei täida sätestatud piirang oma eesmärki. Kõigi autorite käest litsentsi saamine võib kujuneda väga pikaks ja kulukaks protsessiks, mis ei ole mõistlik ka olukorra majanduslikust vaatenurgast. Kuna tasu, mille autorid oma teose kasutamise lubamisel ja litsentsi andmisel saada võivad, on marginaalne, siis tuleb mõelda ka, kas litsentside välja andmisele ja autorite otsimisele kuluv ressurss on korralatsioonis autorite poolt saadava tasuga.

Iseenesest ei ole enamike linnapilti kujutavate AR-rakenduste peamiseks eesmärgiks arhitektuuriteoste presenteerimine, vaid seeläbi rakenduse põhifunktsioonide teostamine.

Seetõttu tuleks pidada taolist vaba kasutuse alust mõistlikuks ning autori õiguseid mitte ebamõistlikult piiravaks. Teoste vaba kasutust oleks võimalik muuta paindlikumaks juba eksisteerivate aluste täiendava sätestamisega Eesti õigusesse nagu on juba üle toodud õigus kasutada üldsusele avatud kohas asuva arhitektuuriteose kujutist kinnisvarakuulutuses. Eelkõige tuleks AutÕS muuta, et võimaldada autoriõigusega kaitstud teoste kasutamist olukordades, kus nende kasutamise eesmärk on selgelt muu, kui teose esitamine tervikuna¹⁸⁸.

Kokkuvõtlikult saab öelda, et kuna AR-tehnoloogiate võimalused aitavad tugevalt kaasa ühiskonnaelu arendamisele mitmetes valdkondades ning uute rakenduste loomine muudab meie elu vaid mitmekülgsemaks, siis on piisava õigusliku raamistiku olemasolu liitreaalsuse arendamiseks kahtlemata vajalik. Seepärast tuleks kehtestada kohustuslik panoraamivabadus autoriõigusega kaitstud alaliselt avalikus kohas asuvatele arhitektuuri- ja skulptuuriteostele. Seadusandjal tuleks teha mõningaid aktiivseid sammu reguleerimise suunas nii kiiresti kui võimalik ning tõsiselt kaaluda AutÕS muutmist.

¹⁸⁸ K. Nemvalts, T. Seppel, A. Kelli, E. Vasamäe, S. Elunurm, R. Adamsoo (17.07.2012). "Autoriõiguse ja autoriõigustega kaasnevate õiguste probleemide koondkaardistus", lk 22. Arvutivõrgus: https://www.just.ee/sites/www.just.ee/files/elfinder/article_files/autorioiguse_koondkaardistus_0.pdf (21.04.2019)

KOKKUVÕTE

Magistritöö hüpotees oli, et Eestis tuleks kehtestada täielik panoraamivabadus, mis ei keelaks ilma autori nõusolekuta kasutada ka ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi, sest hetkel kehtiv autoriõiguse seadus on liigselt piirav ning tehnoloogia arengut, sh liitreaalsuse loomis- ning kasutamisevõimalusi pärssiv. Käesoleva magistritöö lõppeesmärk oli jõuda järeldusele, kas praegune autoriõiguse regulatsioon on töös käsitlevate teemade reguleerimiseks piisav. Töös tehtud analüüsi tulemusena tegi autor ka ettepaneku Eesti autoriõiguse seaduse muutmiseks.

Töö eesmärgi täitmiseks keskenduti käesoleva töö esimeses peatükis alaliselt avalikes kohtades asuvate skulptuuri- ja arhitektuuriteoste kujutamisel tekkivatele autoriõiguslikele probleemidele ning panoraamivabaduse olemusele üldiselt. Panoraamivabadus on paljudes riikides kehtiv autoriõiguse seadusesse sisse kirjutatud erand, mis lubab nii isiklikul kui ka ärilisel eesmärgil fotografeerida, jäädvustada, kasutada ja avaldada pilte alaliselt avalikes kohtades asuvatest hoonetest, skulptuuridest või muudest kunstiteostest, rikkumata sellega mis tahes autoriõiguse seadusi, mis võivad tööde suhtes kehtida. Tavareegli järgi on autoriõiguse omanikul ainuõigus ise oma teost kasutada, lubada ja keelata oma teose samaviisilist kasutamist teiste isikute poolt ning anda luba tuletatud tööde loomiseks ja levitamiseks ja ühtlasi küsida selle loa eest tasu, kuid panoraamivabadus loob sellele erandi.

Eestis kehtib piiratud panoraamivabadus, sest Eestis piiratakse panoraamivabadust ärilise eesmärgi klausliga. See tuleneb AutÕS § 20¹, mille kohaselt on autori nõusolekuta ja autoritasu maksmiseta lubatud üldsusele külastamiseks avatud kohtades alaliselt asuva arhitektuuriteose, kujutava kunsti teose, tarbekunstiteose ja fotograafiateose reprodutseerimine ükskõik millisel viisil peale mehaanilise kontaktkopeerimise ja selle teose kujutise üldsusele suunamine, välja arvatud juhul, kui selline teos moodustab kujutise põhimotiivi ja seda kavatsetakse kasutada otsesel ärilisel eesmärgil.

Teos on fotol põhimotiiviks siis, kui ta moodustab fotost ligikaudu poole ja põhimotiivi saab tõlgendada kui olulist osa fotost. Teose põhimotiivina kujutamise erandiks on *de minimis*-põhimõte, mis sisuliselt lubab kasutada kunstiteose kujutist vabalt, kui see on piisavalt väike ja tähtsusetu ning ei moodusta pildi põhimotiivi. Sama reegel kehtib näiteks linnapanoraamide

puhul. Panoraamivabaduse puudumine ei keela kasutada ärilisel eesmärgil pilti näiteks Tallinna siluetist, kus iga üksik maja võib olla autoriõigusega kaitstud.

Eestis on keelatud jagada pilte autoriõigustega kaitstud hoonetest ja skulptuuridest, kui seda tehakse otsese ärilise eesmärgiga. Iga inimene, tehes oma Facebooki konto ja nõustudes Facebooki kasutajatingimustega annab Facebookile loa kasutada ka tema poolt üles laetud pilte ning muid andmeid kaubanduslikul otstarbel. Kohustuse tagada pildi ärilise kasutuse lubatavus panevad kasutajatingimused kasutajale, välistades ettevõtte vastutuse. Autoriõiguste rikkumise korral on rikkujaid võimalik seaduse alusel vastutusele võtta. KarS § 219 alusel võib pildi levitamine kvalifitseeruda autorsuse rikkumiseks, mille puhul võib eraisikule määrata rahalise karistuse või hullemal juhul kuni kolmeaastase vanglakaristuse.

Tulenevalt AutÕS kehtib autoriõigus autori kogu eluaja jooksul ja 70 aastat pärast tema surma, olenemata kuupäevast, millal teos on õiguspäraselt avalikustatud. Kuna autorile kuulub ainuõigus lubada või keelata oma teose kasutamist teiste isikute poolt ning saada tulu oma teose sellisest kasutamisest, siis võivad teised isikud autoriõigusega kaitstud teoseid kasutada ainult autori poolt antud loa alusel. Pärast autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemist võib teoseid vabalt kasutada ja nende kasutamiseks ei pea luba küsima ega tasu maksma.

Euroopa Liidu tasandil on panoraamivabadus reguleeritud Infoühiskonna direktiiviga. Panoraamivabaduse kohaldamiseks annab aluse direktiivi artikkel 5 lõige 3 punkt h, mille järgi võivad liikmesriigid direktiivis sätestatud õiguste puhul näha ette erandeid või piiranguid teoste, näiteks arhitektuuri- või skulptuuriteoste kasutamine, mis on valmistatud avaliseks paigutamiseks avalikesse kohtadesse. Seega hetkel annab direktiiv liikmesriikidele võimaluse kehtestada oma autoriõiguses sarnane klausel, kuid ei nõua seda. Panoraamivabadus on reguleeritud riigiti erinevalt. Praegusel hetkel võib liikmesriigid panoraamivabaduse regulatsiooni alusel sisuliselt jagada kolme suuremasse rühma: täielikult panoraamivabaduseta riigid, mitteärilise panoraamivabadusega riigid ja ärilise panoraamivabadusega riigid.

Panoraamvabadust rahvusvahelisel tasandil reguleerib peamiselt Berni konventsioon, mis näeb ette autoriõiguse kaitse põhialused. Ka Berni konventsioon ei keela ilma autoriõiguse omanike loata teha ega reprodutseerida autoriõigusega kaitstud kunstiteoste fotosid või videoid, mis asuvad püsivalt avalikes kohtades.

Töö teises osas arutleti autoriõiguslike küsimuste üle, mis võivad tekkida liitreaalsuse kasutamisel. Kui virtuaalreaalsuse puhul ei laiendata pärismaailma virtuaalsete objektidega, vaid genereeritakse uus keskkond, siis liitreaalsuse puhul on tegemist tehnoloogilise lahendusega, mis võimaldab virtuaalset ja reaalsel keskkonda omavahel kombineerida. Liitreaalsuses kasutatakse reaalsel keskkonda või selle kujutist ekraanil, millele on lisatud virtuaalseid elemente. AR-tehnoloogia võimaldab lisada reaalsesse keskkonda kujutisi erinevate arvutigraafikaga loodud objektide näol ning kombineerida erinevatest virtuaalsetest keskkondadest pärinevaid objekte.

Liitreaalsus omab potentsiaali tööstuses, arhitektuuris, turismis, haridus- ja kultuurivaldkonna rikastamisel, aga ka uute teenuste loomisel hariduses, korrakaitstes, logistikas, meditsiinis, sõjanduses, kaubanduses, kunstis ja paljudes muudes valdkondades. Enim rakendust on virtuaalreaalsus leidnud siiski sotsiaalmeedias ja mängude maailmas. Muude rakenduste puhul on liitreaalsuse kasutamine üldjuhul lubatud, kuid avalikus kohas linnapilti liitreaalsuse abil kuvavate rakenduste puhul võivad tekkida autoriõiguslikud probleemid.

AR-rakendustes luuakse pärismaailma kujutis ning sageli on need mõeldud rahvarohketes paikades kasutamiseks. Seetõttu jäävad kaamerasilma ette paratamatult ka avalikus ruumis asuvad kunstiteosed, mille hulka kuuluvad ka arhitektuuriteosed ja skulptuurid. Praeguse seadusandluse kohaselt tekib AR-rakenduse loojal kohustus otsida üles iga autoriõigusliku kaitse all oleva arhitektuuri- ja skulptuuriteose autorid või nende pärijad, küsida neilt luba teose kasutamiseks ja maksta nõutud tasu. Seega teose esmaste autorite autoriõiguslik staatus ei muutu ning autoritele jääb autorsus alles ka siis, kui teost kasutatakse loodud AR-rakenduses.

Võttes arvesse, et enamikel juhtudel on AR-rakenduse sisu seotud reaalses maailmas eksisteerivate objektidega, siis sõltub rakenduse loominguksuse tase sellest, kui palju on reaalsel objekti muudetud. Seetõttu on keeruline vahet teha, kas AR-rakenduse autori soov on algset teost reprodutseerida või luua täiesti uus teos. Lähtuvalt sellest analüüsi töös, kuidas jagunevad autoriõigused teose algse autori ja liitreaalsuse looja vahel nii ühel kui ka teisel juhul tulenevalt AR-rakenduse sisust.

Üldjuhul on arhitektuuriteostel mitu autorit, mis tähendab, et loa teose kasutamiseks peab saama kõigilt autoritelt. Juhul kui üks autor keeldub nõusoleku andmisest, siis ei ole teose kasutamine AR-rakenduses õiguspärane. Kuna kõigi autorite käest loa saamine võib olla liialt

koormav, siis käesoleva töö autori meelest ei täida sätestatud piirang oma eesmärgi. Kõigi autorite käest litsentsi saamine võib kujuneda väga pikaks ja kulukaks protsessiks, mis ei ole mõistlik ka olukorra majanduslikust vaatenurgast.

Autoriõigus teosele tekib teose loomisega ja teoseks saab lugeda mistahest tulemust kirjanduse, kunsti või teaduse valdkonnas, kui see on väljendatud mingisuguses objektiivses vormis, selle vormi kaudu tajutav ning reprodutseeritav ning autori enda intellektuaalse loomingu tulemus. Ühtlasi kuulub autoritele õigus lubada ja keelata reprodutseerida oma teost. Reprodutseerimiseks loetakse teosest või teose osast ühe või mitme ajutise või alalise koopia otsest või kaudset tegemist mis tahes vormis või viisil. Praktikas on üldjuhul väga keeruline vahet teha, kas AR-rakenduses kujutatavate teoste puhul on tegemist reprodutseeritava teosega või tuletatud teosega.

Tuletatud teos on algsel teosel põhinev uus, loominguiliselt iseseisev ja algsest teosest sõltumatu teos. Vastavalt AutÕS tekib isikul autoriõigus loodud teosele, kui ta on loonud algse teose alusel uue ja algsest teosest sõltumatu teos. Asjaolu, kas teose digikujutist tuleb käsitada kas uue või tuletatud teosena sõltub teose töötlemise ulatusest, eelkõige sellest, mil määral lisatakse digikujutisele töötamise kaudu mingi täiendav originaalne lisaväärtus. AutÕS § 35 lõike 1 kohaselt tekib teise autori teosest tuletatud teose autoril autoriõigus oma teosele ning isikul, kes on loonud teise autori teose alusel uue, loominguiliselt iseseisva ja algsest teosest sõltumatu teose, tekib autoriõigus sellele teosele. Tuletatud teosele tekib autoriõigus nagu algselegi teosele, kuid peale selle, et tuletatud teosel peavad olema ära näidatud algse teose autori nimi, teose pealkiri ja allikas, peab tuletatud teose loomiseks saama nõusoleku teose kasutamiseks ka algse teose autorilt. Seega mitmete AR-rakenduste puhul, kus algset teost on töödeldud, on tegemist tuletatud teosega, mille loomiseks on vaja saada ka algse teose autori luba. Praktikas on siiski väga keeruline vahet teha, kas AR-rakenduses kujutatavate arhitektuuriteoste puhul on tegemist teoste reprodutseerimisega või tuletatud teoste loomisega.

Liitreaalsuse rakenduste arendajad kasutavad oma tarkvara funktsionaalsuse säilitamiseks püsivalt avalikes kohtades asuvaid ning autoriõigusega kaitstud teoste pilte, mistõttu toob tegelikult Eestis “Pokémon Go” ning muude taoliste virtuaalses maailmas reaalselt linnapilti kasutavate mängude mängimine kaasa autoriõiguste rikkumise. Seda seepärast, et Eestis puudub panoraamivabadus, mistõttu on enamikel juhtudel vajalik saada teoste esmaste autorite luba hoonete ja skulptuuride nii pildistamiseks kui ka reprodutseerimiseks.

AR-tehnoloogia on autoriõiguste koha pealt suures osa reguleerimata ala ning panoraamivabadus on üks vastuolulisemaid küsimusi Euroopa Liidu õiguses. Seepärast ühendati töö kolmandas peatükis kahe esimese peatüki tulemused ja selgitati välja, kuidas mõjutab liitreaalsuse rakendamist Eestis panoraamivabaduse puudumine.

AR-tehnoloogia rakendusala kasvab kiiresti ja kehtivad autoriõiguse regulatsioonid ei suuda pakkuda tõhusat kaitset ei liitreaalsuse tarkvara arendajatele ega ka selle kasutajatele. Ühtlasi edastatakse AR-tehnoloogia kaudu andmeid reaalsest objektidest ning seda tehnoloogiat kasutatakse laialdaselt ka arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutiste edastamiseks.

Liitreaalsus annab põhjuse panoraamvabaduse reformimiseks ka seetõttu, et see on tänavu juba üks kõige enam investeringuid kogunud tehnoloogiaid. Ühtlasi ei taga praegune seadusandlus AR-tehnoloogiate reguleerimise jaoks piisavalt selget õiguslikku raamistikku.

AR-tehnoloogial baseeruvate toodete ja teenuste arendajatele tähendab panoraamivabaduse puudumine seda, et Euroopa digitaalse ühisturu riigid jagunevad nüüd mitmeks kategooriaks, milleks on:

- riigid, mis võimaldavad oma territooriumil AR-rakendusi ja sisu vabalt arendada ja rakendada;
- riigid, kus liitreaalsuse arendamisel saab kasutada hooneid, aga mitte muid kunstiteoseid;
- riigid, kus niisugust sisu saab arendada ainult mitteärilistes projektides;
- riigid, mis ei luba AR-tehnoloogiat autoriõigusega kaitstud hoonetes ja skulptuurides üldse kasutada ning kus niisugust sisu arendada ei saa, kui arendaja ei taotle iga nähtava autoriõigustega kaitstud teose autori luba.

Praegu saab nendes riikides, kus panoraamvabadust pole kehtestatud, olukorra lahendada geoblokeerimisega, mis võimaldab blokeerida juurdepääsu rakendusele isiku geograafilise asukoha järgi ainult nendes riikides, kus panoraamvabadusel on teatud piirangud.

Hetkel Eestis kehtiv autoriõiguse seadus ei ole kooskõlas ühiskonnas tegelikult tavapäraseks saanud käitumisega. Seepärast eksisteerib olukord, kus suurem osa Eesti elanikkonnast ei tea, et pildistades end tänaval mõne autoriõigustega kaitstud hoone taustal ja hoone moodustab

pildil põhimotiivi, siis peaks isik küsima teose autoritelt nõusoleku oma pildi üleslaadimiseks Facebooki, Instagrami või mõnda teise sotsiaalmedia kanalis. Seda seetõttu, et inimesed pole teadlikud, et kõnealused internetiportaalid võivad üles laetud fotosid kasutada ka ärilisel eesmärgil ning autorile kuulub ainuõigus lubada või keelata oma teose kasutamist teiste isikute poolt ning saada tulu oma teose sellisest kasutamisest ja teised isikud võivad autoriõigusega kaitstud teoseid kasutada ainult autori poolt antud loa alusel. Tõenäoliselt usuvad isikud, keda panoraamivabadus puudutab, et selline vabadus on Eestis olemas või isegi ei tea ega mõtle sellele. Ometi ei vabasta seaduse mittetundmine vastutusest ja autoriõiguste rikkumise korral on rikkujaid võimalik seaduse alusel vastutusele võtta.

Avalikus ruumis paiknevate arhitektuuri- ja skulptuuriteoste puhul on tegemist kunstiga, mille tarbimisest ei saa me mitte kuidagi keelduda, sest paratamatult puutume me nendega kokku oma igapäevaelus. Kui nimetatud teosed juba linnapildis nähtaval on, siis võiks neid ju sama hästi kasutada ka AR-rakendustes, mis annavad teostele ainult lisaväärtust, tutvustades neid näiteks ka mujal kui Eestis. Enamik praegustest AR-rakendustest on juba seotud avalikes kohtades püsivalt asuvate hoonete ja skulptuuridega ja autoriõiguste rikkumine on paratamatu.

Euroopa Liit toetab AR-tehnoloogiatel põhinevaid projekte ja uuringuid mitmetes erinevates valdkondades, kuid selle tõhusaks edasi arendamiseks peaksid seadusandjad AR-tehnoloogiate uuenduste säilitamiseks ja toetamiseks pakkuma piisava õigusliku raamistiku, et vähendada autoriõiguste rikkumiste riske. Euroopa autoriõiguse reformi järgides on aga ilme, et ühtne huvi ühetaolise õigusliku raamistiku loomiseks puudub.

Autori hinnangul tuleks kehtestada panoraamivabadus esialgu Eesti siseriiklikus õiguses. Nii saaks seadusandja kõrvaldada AR-tehnoloogia arengut takistavad asjaolud esialgu Eesti siseselt. Sisuliselt jääks säte väga sarnaseks olemasolevaga, kuid sättes soovitud muudatuse tegemisel jääks teose ärilisel eesmärgil kasutamise piirang kehtima vaid muuseumide ja galeriide puhul. Teistele teostele nimetatud piirang ei kohalduks. See võimaldaks arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutiste kasutamise AR-rakendustes ja hoiaks ära mitmeid potentsiaalseid kohtuvaidlusi, mis nende rakenduste loomise ja kasutamise tõttu Eestis vastasel juhul võiksid tekkida.

Töös analüüsiti muutmisettepanekut ka kolmeastmelise testi alusel. Kolmeastmeline test tuleb läbida autori huvide kaitseks ja sellele peab vastama iga teose vaba kasutamise juhtum. Teose

vaba kasutamine on kolmeastmelise testi järgi lubatud, kui vaba kasutamise võimalus on seaduses ette nähtud, õiguste eseme kasutamine ei ole vastuolus teose tavapärase kasutamisega ning vaba kasutus ei kahjusta põhjendamatult autori seaduslikke huvisid. Kõik kolmeastmelise testi etapid tuleb läbida kumulatiivselt ning kindlas järjekorras. Kui teost soovitakse vabalt kasutada, siis esiteks peab see võimalus olema seaduses eraldi sätestatud. Autori huvid peavad olema võrdsustatud ühiskonna huvidega laiemalt. Kuna AutÕS kohaselt pole autori nõusolekuta lubatud kasutada ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi, siis pole kolmeastmelise testi esimene eeldus enne vastava seadusemuudatuse sätestamist täidetud. See asjaolu muutuks vastava regulatsiooni kehtestamisega.

Teose vaba kasutamise teine eeldus jäi pisut ebaselgeks, sest teose tavapärase kasutusviisi ulatuse määramisel tuleb arvestada nii teose tegelikku kui ka potentsiaalset kasutust. Ühtlasi tuleb lisaks majanduslikule aspektile, arvestada ka mittemajanduslike faktoritega. Panoraamivabaduse kontekstis teoste jäädvustamine ja kasutamine ei ole otseselt vastuolus teoste tavapärase kasutamisega. Küll aga võib tekkida küsimus, kas arhitektuuriteose kujutamine läbi AR-rakenduse on teose tavapärane kasutamine.

Kolmeastmelise testi kolmanda eesmärgi alusel ei tohi teose vaba kasutamine kahjustada autori seaduslikke huvisid. Eelkõige tuleb siin lähtuda majanduslikust poolest ehk uurida, kui palju jäi selle tõttu autoril või varaliste õiguste omajal tulu saamata. Iga juhtumit tuleb hinnata eraldi, sest autorid ja õiguste omajad on väga erinevad. Autorikaitse põhimõttest lähtuvalt saab panoraamivabaduse kehtestamise positiivse küljena näha seda, et teoste vaba levik võib aidata tagada autorite loomingule suurema turu ning seeläbi tuua ka rohkem kasu. Tekib õiguslik dilemma, kas olulisemad on ühiskonna huvid või autorite varalised õigused ning kas autorite varalised õigused kahjustuvad põhjendamatult, kui autoriõigusliku kaitse all olevaid teoseid kujutatakse läbi AR-rakenduste.

Lõppkokkuvõttes usub töö autor, et Eestis tuleks kehtestada täielik panoraamivabadus, mis ei keelaks ilma autori nõusolekuta kasutada ka ärilistel eesmärkidel alaliselt avalikesse kohtadesse paigutatud arhitektuuri- ja skulptuuriteoste kujutisi, sest hetkel kehtiv autoriõiguse seadus on liigselt piirav ning tehnoloogia arengut, sh liitreaalsuse loomis- ning kasutamisevõimalusi pärssiv. Eesti on Euroopas tuntud kui tehnoloogiateadlik digiriik, kus ollakse avatud uutele tehnoloogilistele lahendustele. Ühtlasi on siinne turg maailmas tuntud kui innovatsiivsete

rakenduste katsetamise koht. Loodud kuvandi säilitamiseks ja tehnoloogia arengule kaasaaitamiseks on oluline, et Eestis oleks ka AR-rakenduste kasutajatele uued tehnoloogiad kättesaadavad ning rakenduste loojatel ei oleks kohustuslik Eestit geoblokeerida AR-rakenduste kasutamise osas.

Freedom of panorama and augmented reality in the context of Estonian law

Communications resources and applications that require faster response are experiencing a phase of rapid development. Thanks to the powerful development of sensors, data processing and wireless communication, internet connectivity is one of the physical objects of the world nowadays as well as abstract concepts. Due to rapid progressing there are dangers of legal boundaries that will restrict the future developments.

Augmented reality is a combination of a real environment and a virtual environment. If in virtual reality (VR) the user will be surrounded by the digital world, then, in the case of augmented reality, digital content is displayed in the real world. Augmented Reality is a direct or indirect view of the real life environment, which is created by depth perception, image and geolocation tracking. The marking and checking of augmented reality technology is related to computer graphics, combining sound, picture and position. In essence, augmented reality adds extra content to reality. Augmented reality technology can prove useful in many different areas of life, like architecture, advertising, military development, tourism, gaming, entertainment, and video games. However, augmented reality, including being true, is simply a matter of copyright, trademark, privacy, and patents.

Because developers of augmented reality applications permanently use publicly-owned and copyrighted images to maintain their software functionality, there is a question of interactions and limitations between augmented reality technologies and copyrights. Mobile Augmented Reality video games started to be created in 2000, but the subject of broader discussion was Augmented Reality in 2016, when the downloadable "Pokémon Go" was launched, which had been downloaded more than 30 million times in two months after the game came out. In fact, playing "Pokémon Go" in Estonia and other similar games that use a real city picture in a virtual world will result in copyright infringement, as there is no freedom of panorama in Estonia, so in most cases it is necessary to obtain the permission of the primary authors of the works to capture and recover buildings and sculptures. Panorama is a copyright exception in many other countries (such as the UK and Germany), which allows you to photograph, capture, use, and publish images of buildings, sculptures, or other works of art permanently in public places for personal and commercial purposes without violating any copyright laws that may apply to these works. According to Directive 2001/29 / EC of the European Parliament and of the Council (InfoSoc Directive), Member States are free to decide to what extent a Member State

implements this right or freedom in its own legal system. Member States of the European Union have been given the opportunity to impose a copyright clause in their copyright, but this possibility is interpreted differently in Estonian legislation.

The Estonian Copyright Act stipulates that without the consent of the author and without payment of royalties, the reproduction of a permanent work of architecture, a work of fine art, a work of art and a photographic work in any place other than mechanical contact copying and directing the image of the work to the public is permitted, except if such a work constitutes the principal motif of the image and is intended to be used for direct commercial purposes. The topic of freedom of panorama has been extensively studied by MTÜ Wikimedia Eesti, which in 2014-2017 was active in establishing freedom of panorama in Estonia, applying for the amendment of the corresponding article of the Copyright Act. Despite efforts, Estonia has not yet established freedom of panorama.

The hypothesis of the work is that a full freedom of panorama should be established in Estonia, which would not prohibit the use of images of architectural and sculptural works permanently placed in public places for commercial purposes without the consent of the author, as the current copyright law is too restrictive and inhibits the development of technology, including the creation and use of augmented reality.

The Master's thesis is divided into three chapters based on the purpose and hypothesis, the first of which deals with the nature of the freedom of panorama, the historical background and its legal status at the national level of Estonia. In addition, it explains how the implementation of freedom of panorama is carried out internationally and in other national laws of the Member States of the European Union and makes it clear whether the retention of the restriction on freedom of panorama in the copyright law is appropriate.

In order to find out whether it is allowed to use works protected by freedom of panorama in the virtual environment in Estonia, the nature of augmented reality must be analyzed in advance. The second chapter of the work focuses on copyright issues that may arise in creating and implementing augmented reality in the context of Estonian law. As a result of legal analysis, we will identify which copyright regulations apply to creating augmented reality. It compares which provisions apply to content created with augmented reality, if original content is used without adding additions, and if the appearance of the original copyrighted work is changed

significantly. In addition, it analyzes how much and in what way the rights of the original authors of the works would be violated if there were freedom of panorama in Estonia, which does not prohibit the capture and also commercially use for example architectural or sculptural works made for permanent placement in public areas.

Because augmented reality technology is a largely unregulated area of copyright, and freedom of panorama is one of the most controversial issues in European Union law, there will inevitably be a question of what happens when these two are assembled. Therefore, the results of the first two chapters are combined in the third chapter and how the absence of freedom of panorama in Estonia is affected by the implementation of augmented reality. The extent to which the instantaneous restriction prohibiting the commercial publishing of works that are permanently located in public places without the author's consent will be examined to determine the extent to which augmented reality can be created and used. Focusing on applications using augmented reality based on communication with reality in a public place. It is important to note that the work focuses on cases where augmented reality applications reproduce or create derivative works of copyrighted architectural and sculptural works that are permanently in public places.

In her Master's thesis, S. Kuusik has found that ordinary consumers have become so-called digital consumers, whose expectations and requirements for the digital content offered to them are growing. It means understanding that people are no longer satisfied with the routine, but constantly need something new and interesting. Since augmented reality can offer them excitement, it may be the reason why, for example, the Pokémon Go mobile world has gained so much popularity in the world. It is appropriate to ask whether copyright legislation keeps pace with developments in the wild world of the digital technology and whether it also requires specific legal regulation in Estonia.

In order to fulfill the purpose of this work, the first chapter focuses on the copyright issues arising from the depiction of sculptural and architectural works permanently in public places and the nature of freedom of panorama in general. Freedom of panorama is an exception to the copyright law in many countries, allowing you to photograph, capture, use, and publish images of buildings, sculptures, or other works of art permanently in public places for personal and commercial purposes without violating any copyright laws that may apply to the artwork. According to the usual rule, the copyright owner has the exclusive right to use, authorize and prohibit the use of his work by other persons in the same way, and to authorize the creation and

distribution of derivative works, and to charge for such permission, but the freedom of panorama creates an exception.

There is limited freedom of panorama in Estonia, because it is restricted by the commercial purpose clause. This follows from § 20¹ of the Copyright Act, according to which, without the consent of the author and without payment of royalties, the permanent reproduction of an architectural work, a work of visual art, a work of applied art and a photographic work in any place other than mechanical contact copying and directing the image of the work to the public is permitted, unless the work is the basic motif of the image and is intended to be used directly for commercial purposes.

The work is a basic motif in the photo when it makes up about half of the photo and the basic motif can be interpreted as an important part of the photograph. The exception to the basic motif of the work is the de minimis principle, which essentially allows the use of the image of a work of art freely if it is small and insignificant and does not constitute the principal motif of the image. The same rule applies, for example, to urban panoramas. The absence of freedom of panorama does not prohibit the commercial use of an image, for example, of a silhouette of Tallinn, where each individual house may be protected by copyright.

It is forbidden to share images of copyrighted buildings and sculptures in Estonia if it is done for direct commercial purposes. Any person making his / her own Facebook account and agreeing to Facebook's Terms of Service will allow Facebook to use images uploaded or other data for commercial purposes. The obligation to ensure the commercial use of the image is subject to user conditions that exclude corporate responsibility. Violators may be prosecuted under law for violations of copyright. Pursuant to § 219 of the Penal Code, distribution of an image may qualify as a violation of authorship, in which case a private person may be sentenced to a pecuniary punishment or, in worse cases, a sentence of up to three years.

Pursuant to the Copyright Act, the copyright is valid for the entire lifetime of the author and 70 years after his or her death, regardless of the date on which the work is lawfully made public. Since the author has the exclusive right to authorize or prohibit the use of his work by other persons and to obtain the benefit of such use of his work, other persons may use the copyrighted works only with the permission of the author. After the expiry of the copyright term, the works may be freely used and no permission shall be sought or paid for their use.

At European Union level, freedom of panorama is regulated by the Information Society Directive. Article 5 (3) (h) of the Directive provides that Member States may provide for exceptions or limitations to the rights set out in the Directive for the use of works, such as works of architecture or sculpture, made for permanent placement in public places. Thus, at present, the Directive gives Member States the option of introducing a similar clause in their copyright, but does not require it. Freedom of panorama is regulated differently by country. At present, the Member States may, in the framework of the regulation of freedom of panorama, essentially divide the three major groups: countries without full panorama freedom, states with non-commercial panorama and countries with commercial panorama.

The freedom of panorama at international level is mainly governed by the Berne Convention, which lays down the fundamental principles of copyright protection. The Berne Convention also does not prohibit, without the permission of the copyright holders, the reproduction or reproduction of photographs or videos of copyrighted works of art which are permanently located in public places.

The second part of the work is about copyright issues that may arise when using augmented reality. If virtual reality does not extend the real world to virtual objects, but generates a new environment, then augmented reality is a technological solution that allows a combination of virtual and real environment. In Augmented Reality, the real environment or its image on the screen with virtual elements attached. AR technology allows images to be added to the real environment in the form of objects created by various computer graphics and to combine objects from different virtual environments.

Augmented Reality has the potential to enrich industry, architecture, tourism, education and culture, but also to create new services in education, law enforcement, logistics, medicine, military, trade, art, and many other areas. However, virtual reality has found most applications in social media and the gaming world. For other applications, use of augmented reality is generally allowed, but copyrighted applications may appear in applications that display public imagery in a public place.

AR applications create a real world image and are often used in crowded locations. Therefore, works of art in the public space, including architectural works and sculptures, will inevitably

remain in the eye of the camera. Under current legislation, the creator of an AR application will be obliged to seek out the author of each copyrighted or sculptured piece of architecture or his successor, ask for permission to use it, and pay the required fee. Thus, the copyright status of the original author of the work remains unchanged and the author remains in authorship even when his work is used in an created AR application.

Considering that in most cases the content of an AR application is related to objects in the real world, the level of creativity of the application depends on how much the real object has been changed. it is difficult to distinguish whether the AR application author wishes to reproduce the original work or to create a completely new work. Based on this, the work analyzed how copyright is divided between the original author and the creator of augmented reality in one case and another, due to the content of the AR application.

Copyright in a work arises from the creation of a work, and any work in the field of literature, art, or science may be regarded as a work if it is expressed in any objective form, perceived and reproduced through that form, and as a result of the author's own intellectual creation. The author also has the right to authorize and prohibit the reproduction of his work. Reproduction for the purpose of reproduction consists of the direct or indirect making of one or more temporary or permanent copies of a work or part of a work in any form or manner.

A derivative work is a new, creative and independent work, based on the original work, independent of the original work. According to the Copyright Act, a person is entitled to a copyrighted work if he or she has created a new work independent of the original work on the basis of the original work. The fact that a digital image of a work is to be regarded as either a new or a derivative work depends on the extent of the processing of the work, in particular the extent to which an additional original added value is added to the digital image through processing. Pursuant to § 35 (1) of the Copyright Act, the author of a work derived from another author's work shall have the copyright in his work, and a person who has created a new, creatively independent and original work independent of the original work shall have copyright in the work.

Developers of augmented reality applications permanently use publicly-owned and copyright-protected images to maintain the functionality of their software, so playing in Estonia with "Pokémon Go" and other such virtual world real-world games actually leads to copyright

infringement. This is because there is no freedom of panorama in Estonia, so in most cases it is necessary to obtain the permission of the original authors of the works to photograph and reuse buildings and sculptures.

AR technology is a largely unregulated area of copyright, and freedom of panorama is one of the most controversial issues in European Union law. Therefore, the results of the first two chapters were combined in the third chapter of the work and how the absence of freedom of panorama in Estonia is affected by the implementation of augmented reality.

The scope of AR technology is growing rapidly and current copyright regulations cannot provide effective protection for either the developers of augmented reality software or its users. Data from real objects are also transmitted through AR technology, and this technology is also widely used to transmit images of architectural and sculptural works.

Augmented reality is the reason for reforming freedom of panorama, also because it is one of the most invested technologies this year. At the same time, the current legislation does not provide a sufficiently clear legal framework for the regulation of AR technologies.

For developers of products and services based on AR technology, the lack of freedom of panorama means that European digital single market countries are now divided into several categories:

- countries that allow the free development and implementation of AR applications and content on their territory;
- countries where buildings, but not other works of art, can be used to develop composite identity;
- countries where such content can only be developed in non-commercial projects;
- Countries that do not allow the use of AR technology in copyright-protected buildings and sculptures at all, and where such content cannot be developed unless the developer applies for permission from the author of each visible copyrighted work.

Currently, in countries where there is no freedom of panorama, the situation can be resolved by geo-blocking, which allows blocking access to the application based on the geographic location of the person only in countries where there are certain restrictions on freedom of panorama.

The copyright law currently in force in Estonia is not in line with the behavior that has actually become commonplace in society. Therefore, there is a situation where the majority of the Estonian population does not know that when photographing themselves in the background of a building that is protected by copyright, the person should ask the authors of the building to upload their picture to Facebook, Instagram or some other social media channel. This is because people are unaware that these web portals also use photos for commercial purposes, which is why a large part of the Estonian population is guilty of copyright infringement.

Architectural and sculptural works are art that we can not refuse to consume because we inevitably come into contact with them in our daily lives. If these works are already visible in the city, they might as well be used in AR applications, which only add value to the works. Most of the current AR applications are already linked to buildings and sculptures permanently located in public places, and copyright infringement is inevitable.

The European Union supports projects and studies based on AR technologies in a number of different areas, but in order to further develop it, legislators should provide a sufficient legal framework to maintain and support the innovation of AR technologies in order to reduce the risks of copyright infringement.

Ultimately, according to the author's opinion, it would be necessary to establish a freedom of panorama initially in Estonian national law. Thus, the legislator could eliminate the obstacles to the development of AR technology initially in Estonia. In essence, the provision would remain very similar to the existing one, but the amendment suggested in the provision would remain limited to commercial use of the work only for museums and galleries. This restriction would not apply to other works. This would allow the use of images of architecture and sculpture in AR applications and would prevent a number of potential court cases that could otherwise arise due to the creation and use of these applications in Estonia. Given the current state of AR technologies and the freedom of panorama in the European Union, the author believes that it would be most effective to introduce mandatory freedom of panorama across the European Union, which would also reduce cross-border uncertainty among Member States' different regimes and remove obstacles for AR developers to produce and launch applications on the mass market.

KASUTATUD LÜHENDID

AR – Liitreaalsus (ing k Augmented Reality)

AutÕS – Autoriõiguse seadus

CAD – Raalprojekteerimine (Ingl k Computer-Aided Design)

GPS – Globaalse asukohamääramise süsteem (ingl k Global Positioning System)

KarS – Karistusseadustik

MOOC – Laialt avatud e-õpe (Ingl k Massive Open Online Course)

TRIPS – Intellektuaalomandi kaubandusaspektide leping

VR – Virtuaalreaalsus (ing k Virtual Reality)

WIPO – Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsioon

3D – Kolmemõõtmeline, ruumiline (ingl k Three-Dimensional)

2D – Kahemõõtmeline (ingl k Two-Dimensional)

KASUTATUD MATERJALID

Kasutatud kirjandus:

1. A.-C. Lorrain, J. Reda, Freedom of Panorama: A Political "Selfie" in Brussels. European Intellectual Property Review, 37(12), (2015)
2. A. S. Pollock, Architectural Works Copyright Protection Act: Analysis of Probable Ramifications and Arising Issues. Nebraska Law Review, 1991, Vol. 7, Issue 4.
3. B. C. Newell, "Freedom of Panorama: A Comparative Look at International Restrictions on Public Photography" Greighton Law Review, 2011, Vol. 44.
4. B. D. Wassom, "Defining Terms: What Is Augmented Reality?" Arvutivõrgus: <http://www.wassom.com/definingterms-what-is-augmented-reality.html> (19.04.2019)
5. B. Lorenz, K. Kuusk. "Pokemonid – kes nad on ja kuidas nendega peres hakkama saada?" (18.08.2016) Targalt internetis. Arvutivõrgus: <https://www.targaltinternetis.ee/uudised/2016/08/pokemonid-kes-nad-on-ja-kuidas-nendega-peres-hakkama-saada/> (21.04.2019)
6. B. Parhizkar, A.-M. Abbas, L. A. Habibi, M. M. Bartaripou, H. R. Babae, A Survey on Web-based AR Applications, (2011), International Journal of Computer Science Issues, Vol. 8, Issue 4, No 1. Arvutivõrgus: <http://www.ijcsi.org/papers/IJCSI-8-4-1-471-479.pdf> (20.04.2019)
7. C. G. Chirco, Die Panoramafreiheit: Die Beschränkung des urheberrechtlichen Schutzes von Kunst im öffentlichen Raum. Baden-Baden: Nomos. (2013).
8. C. P. Rigamonti, Deconstructing Moral Rigts. Harvard International Law Journal, 2006.
9. D. M. D. Rosnay, P.-C. Langlais, "Public artworks and the freedom of panorama controversy: a case of Wikimedia influence" Internet policy review, 16.02.2017.
10. E. J. Kuusik, Ehituskunst. Tallinn, 1973.
11. E. Lepik, R. Veede, „Pokemoni raske teekond üle Emajõe ehk veel kord panoraamivabadusest“ Sirp, 18.11.2016. Arvutivõrgus: <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/arhitektuur/pokemoni-raske-teekond-ule-emajoe-ehk/> (28.03.2019)
12. F. Roesner, T. Kohno, T. Denning, R. Calo, B.C. Newell, "Augmented Reality: Hard Problems of Law and Policy" (2014). Arvutivõrgus: <http://www.franziroesner.com/pdf/ar-law-upside2014.pdf> (18.04.2019)

13. G. Nõmm, “MTÜ Wikimedia Eesti täiendaks autoriõiguse seaduse eelnõud panoraamivabadusega” ERR, 11.10.2017 Arvutivõrgus: <https://kultuur.err.ee/635794/mtu-wikimedia-eesti-taiendaks-autorioiguse-seaduse-eelnoud-panoraamivabadusega> (31.03.2019)
14. G. Sein, “Panoraamivabadus – vabadus, mis meil puudub” 11.04.2018 Raamatupidamis- ja maksuportaal RMP. Arvutivõrgus: <https://www.rmp.ee/ettevotlus/kasulik/panoraamivabadus-vabadus-mis-meil-puudub-2018-04-11> (03.04.2019)
15. H. Norman, Intellectual Property Law Directions. Second Edition. Oxford: Oxford University Press, 2014.
16. H. O. Palm, Riigikogu Kantselei õigus- ja analüüsiosakond teemal liitreaalsus. Teemaleht nr 14 / 09.09.2014. Arvutivõrgus: https://www.riigikogu.ee/wpcms/wp-content/uploads/2015/01/Teemaleht_14_2014.pdf (20.04.2019).
17. H. Pisuke, Autoriõiguse seaduse ABC: Autoriõiguse põhimõisted. Autor ja tema õigused. Tallinn, 1994.
18. I. E. Sutherland, 1963 Ph.D. Thesis “Sketchpad, A Man-Machine Graphical Communication System” Massachusetts Institute of Technology, republished in 2003 by University of Cambridge as Technical Report Number 574. Arvutivõrgus: <https://www.cl.cam.ac.uk/techreports/UCAM-CL-TR-574.pdf> (20.04.2019)
19. I. Smitt, K. Linask, Autoriõiguse aspekte nüüd ja perspektiivis. Raamatukogu 2/2017.
20. J. Grubb, “Sensor Tower: Pokémon Go Has Already Passed 30M Downloads and \$35M in Revenue”, VentureBeat, 19.07.2016. Arvutivõrgus: <http://venturebeat.com/2016/07/19/sensor-tower-pokemon-go-has-already-passed-30m-downloads-and-35m-in-revenue/> (01.04.2019)
21. J. L. Isaias, Isaias B., Mazziotti K., Alemanno. A., Khadar L., 'The EU Public Interest Clinic and Wikimedia Present: Extending Freedom of Panorama in Europe' SSRN Electronic Journal. Arvutivõrgus: https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=2602683 (13.04.2019)
22. J. M. Mandri, “Euroopa Parlamendi autoriõiguste kaitse reform tekitab spetsialistides palju teravaid küsimusi” (13.09.2018) Arvutivõrgus: <https://forte.delfi.ee/news/tarkvara/euroopa-parlamendi-autorioiguste-kaitse-reform-tekitab-spetsialistides-palju-teravaid-kusimusi?id=83658929> (23.04.2019)
23. J. Reda, “EU Copyright Evaluation Report – Full Current Text” (Julia Reda, 2017)

- Arvutivõrgus: <https://juliareda.eu/copyright-evaluationreport/full/> (17.04.2019)
24. J. Reda, Freedom of Panorama under threat, 2015. Arvutivõrgus: www.juliareda.eu/2015/06/fop-underthreat/. (12.04.2019)
25. K. Nemvalts, T. Seppel, A. Kelli, E. Vasamäe, S. Elunurm, R. Adamsoo (17.07.2012). "Autoriõiguse ja autoriõigustega kaasnevate õiguste probleemide koondkaardistus". Arvutivõrgus: https://www.just.ee/sites/www.just.ee/files/elfinder/article_files/autorioiguse_koondkaardistus_0.pdf (21.04.2019)
26. K. Saar, „Arhitektuuriteose õiguskaitse: põhjendused, võimalused ja probleemid“ Magistritöö 2010.
27. L. Pappano, “Massive Open Online Courses are multiplying at a rapid pace” (Nytimes.com, 2017) Arvutivõrgus: <http://www.nytimes.com/2012/11/04/education/edlife/massive-open-online-courses-are-multiplying-at-a-rapid-pace.html> (18.04.2019)
28. M. B. M. Loos, N. Helberger, L. Guibault, C. Mak, The Regulation of Digital Content Contracts in the Optional Instrument of Contract Law - European Review of Private Law 2011 nr 6.
29. M. L. Helig, United States Patent office. Sensorama simulator 3,050,871 Arvutivõrgus: <http://www.mortonheilig.com/SensoramaPatent.pdf> (20.04.2019)
30. M. Tannberg. Autori varaliste õiguste piirangud arvutiprogrammide näitel. Magistritöö. Tartu. 2013.
31. M. Tutunea, Augmented reality - state of knowledge, use and experimentation. USV Annals Of Economics & Public Administration, 13(2), (2013). Arvutivõrgus: <http://www.seap.usv.ro/annals/ojs/index.php/annals/article/viewFile/561/600> (18.04.2019)
32. MTÜ Wikimedia Eesti, „Panoraamivabaduse seaduseelnõu ja seletuskiri“ Arvutivõrgus: https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabaduse_seaduseeln%C3%B5u_ja_seletuskiri (06.04.2019)
33. N. Nielsen, “Belgian and French copyright laws ban photos of EP buildings” EU Observer, (04.11.14). Arvutivõrgus: <https://euobserver.com/justice/126375> (05.04.2019)
34. O. Laas, “Liitreaalsus, virtuaalsus ja väärtus” Sirp 06.01.2017. Arvutivõrgus: <https://www.sirp.ee/s1-artiklid/film/liitreaalsus-virtuaalsus-ja-vaartus/> (31.03.2019)

35. P. Popova, Report on the freedom of panorama in Europe, 2015.
36. R. Adams, Merklingshaus D. P. (2014). Augmenting Virtual Reality. – Military Technology. Vol. 38, issue 12, pp. 16.
37. R. Kleis, Ü. Torpats, L. Gross, H. Freymann, Ladina-Eesti sõnaraamat, Tallinn. Valgus. 1986.
38. R. T. Azuma, A Survey of Augmented Reality, 1997, Presence: Teleoperators and Virtual Environments (1997) 6, 4, lk 355-385; Arvutivõrgus: <http://www.ronaldazuma.com/papers/ARpresence.pdf> (20.04.2019)
39. Seletuskiri autoriõiguste ja autoriõigusega kaasnevate õiguste seaduse eelnõu juurde, 21.07.2014. Arvutivõrgus: www.ajaveeb.just.ee/intellektuaalneomand/wpcontent/uploads/2014/08/Autori%C3%B5iguse-seletuskiri-21-7-2014.pdf. (13.04.2019)
40. S. Kuusik, Digitaalne infosisu üleandmisele suunatud tarbijalepingute regulatsioon Euroopa ühtse müügiõiguse määruse ettepanekus: digitaalse infosisu lepingutingimustele vastavuse hindamine ja tarbija õiguskaitsevahendid digitaalse infosisu puuduse korral. Magistritöö. Tallinn 2014.
41. S. Raukas, Panoraamivabaduse piiramine Eesti autoriõiguse seaduses. Magistritöö. Tallinn 2016.
42. T. Nobre, "Freedom of Panorama in Portugal" (2017). Arvutivõrgus: http://www.communia-association.org/wpcontent/uploads/2016/06/BCS_Communia_FoP_study.pdf (13.04.2019)
43. Vabariigi Valitsuse „Eesti infoühiskonna arengukava 2020“ Uuendatud 2018.
44. V. N. Scaglione, Building Upon the Architectural Works Protection Copyright Act of 1990. Fordham Law Review, 1992, Vol. 61.
45. W. Barfield, M. J. Blitz, Research Handbook on the Law of Virtual and Augmented Reality 28.12.2018.
46. W. Mason, 'Paypal Granted Patent for Augmented Reality Payments - Uploadvr' (UploadVR, 2017) Arvutivõrgus: <https://uploadvr.com/paypal-granted-patent-augmented-reality-payments> (19.04.2019)

Kasutatud normatiivallikad:

47. Autoriõiguse seadus RT I 1992, 49, 615; RT I, 27.11.2018, 3.
48. Eesti Vabariigi Põhiseadus RT I, 15.05.2015, 2.
49. Karistuseseadustik RT I, 17. 12. 2015, 9.

50. Korrakaitseadus- RT I, 22.03.2011, 4; RT I, 13.03.2019, 95.

51. Pärimisseadus. RT I 2008, 7, 52; RT I, 10.03.2016, 16.

Kasutatud kohtulahendid:

Eesti kohtulahendid:

52. Riigikohtu kriminaalkolleegiumi 5. oktoobri 2017. a otsus kohtuasjas nr: 4166493.

53. Riigikohtu 2. märtsi 2005. a otsus kohtuasjas nr: 3-2-1-167-04.

54. Tallinna Ringkonnakohtu tsiviilkolleegiumi 17. septembri 2004. a otsus tsiviilasjas nr 2-2/660/04.

Teiste riikide kohtulahendid:

55. C-5/08 Infopaq International A/S v Danske Dagblades Forening, (2009)

56. C-419/13 Art & Allposters International BV v Stichting Pictoright, (2015)

57. Högsta Domstulens Beslut 04.04.2016. Mål nr Ö 849-15. Arvutivõrgus: <http://www.hogstodomstolen.se/Domstolar/hogstodomstolen/Avgoranden/2016/2016-04-04%20%C3%96%20849-15%20Beslut.pdf> (03.04.2019)

58. Rootsi Riigikohtu lahend: NJA 1981 s. 313 (16.02.1981) Arutivõrgus: <https://lagen.nu/dom/nja/1981s313> (04.04.2019)

Euroopa Liidu õigusaktid:

59. Euroopa Liidu põhiõiguste harta 2012/C 326/02.

60. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2001/29/EÜ, 22.mai 2001, autoriõiguse ja sellega kaasnevate õiguste teatavate aspektide ühtlustamise kohta infoühiskonnas, ELT 2001, No 10. 167, 22.06.2001.

61. Euroopa Parlamendi ja Nõukogu direktiiv 2009/24/EÜ, 23. aprill 2009, arvutiprogrammide õiguskaitse kohta, ELT 111/16, 05.05.2009.

Euroopa Liidu dokumendid:

62. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (opened for signature 9 September 1886, completed 4 May 1896), Final Protocol no 1.

63. Euroopa Komisjon – Avaldus: “Autoriõiguse reform: komisjonil on hea meel, et Euroopa Parlament hääletas digiajastule sobivate ajakohastatud eeskirjade poolt” (26.03.2019). Arvutivõrgus: http://europa.eu/rapid/press-release_STATEMENT-19-1839_et.htm (21.04.2019)

64. Euroopa Komisjon "Komisjoni teatis Euroopa parlamendile, nõukogule, Euroopa majandus- ja sotsiaalkomiteele ning regioonide komiteele" autoriõigustel põhineva õiglase, tulemusliku ja konkurentsivõimelise Euroopa majanduse edendamine digitaalsel ühtsel turul COM (2016), 592 (14.09.2016). Arvutivõrgus: https://eur-lex.europa.eu/legal_content/ET/TXT/PDF/?uri=CELEX:52016DC0592&from=nl (03.04.2019)
65. European Commission "Augmented Reality Explained: Applications and Research" (Ec. europa.eu, 2015). Arvutivõrgus: http://ec.europa.eu/research/innovation-union/index_en.cfm?pg=ar-explained (20.04.2019)
66. European Commission, Digital Single Market consultation "Public consultation on the role of publishers in the copyright value chain and on the "panorama exception"" (23.03.2016) Arvutivõrgus: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/public-consultation-role-publishers-copyright-value-chain-and-panorama-exception> (03.04.2019)
67. European Commission, Proposal for a directive of the European Parliament and of the council on copyright in the Digital Single Market, COM(2016) 593 final, 2016/0280(COD) <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52016PC0593&from=EN> (03.04.2019)
68. European Commission 'Proposal for a Regulation of the European Parliament and the Council on addressing geo-blocking and other forms of discrimination based on customers' nationality, place of residence or place of establishment within the internal market and amending Regulation (EC) No 2006/2004 and Directive 2009/22/EC 'COM (2016) 289 final.
69. European Parliament resolution of 9 July 2015 on the implementation of Directive 2001/29/EC of the European Parliament and of the Council of 22 May 2001 on the harmonisation of certain aspects of copyright and related rights in the information society (2014/2256(INI)).
70. European Parliament 2014-2019, Draft opinion of the Committee on Culture and Education for the Committee on Legal Affairs on the proposal for a directive of the European Parliament and of the Council on copyright in the Digital Single Market (COM (2016)0593 – C8-0383/2016 – 2016/0280(COD)) (06.02.2017).
71. Proposal for a European Parliament and Council Directive on the harmonization of certain aspects of copyright and related rights in the Information Society, COM (97) 628 final, OJ 1998, No 6. 108, 07.04.1998. Arvutivõrgus: www.eur-lex.europa.eu

lex.europa.eu/legalcontent/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:51997PC0628&from=EN
(12.04.2019)

Rahvusvahelised lepingud:

- 72. Berni kirjandus- ja kunstiteoste kaitse konventsioon, RT II 1994, 16, 49.
- 73. Inimõiguste ja põhivabaduste kaitse konventsioon RT II 2010, 14, 54.
- 74. Intellektuaalomandi kaubandusaspektide leping. – RT II 1999, 22, 123.
- 75. Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsioon (WIPO) autoriõiguse leping, Genf (1996), ELT 2000 No 8. 89, 11.04.2000.
- 76. Maailma Intellektuaalse Omandi Organisatsioon (WIPO) esitus- ja fonogrammileping, Genf (1996), ELT 2000 No 15. 89, 11.04.2000.

Teiste riikide õigusaktid:

- 77. Act on Copyright in Literary and Artistic Works (1960:729). Arvutivõrgus:
<https://wipolex.wipo.int/en/text/290912> (04.04.2019)
- 78. Code de la propriété intellectuelle. Article L 122-512. Arvutivõrgus:
<https://wipolex.wipo.int/en/text/322949> (03.04.2019)
- 79. Code of Copyright and related rights No 45/85 of September 17, 1985 as last amended in 2008. Arvutivõrgus:
http://www.wipo.int/wipolex/en/text.jsp?file_id=198457 (20.04.2019)
- 80. Copyright, Designs and Patents Act 1988. Arvutivõrgus:
<http://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/48/contents> (04.04.2019)
- 81. Gesetz über Urheberrecht und verwandte Schutzrechte (Urheberrechtsgesetz).
- 82. Federal Act on Copyright in Works of Literature and Art and on Related Rights. Arvutivõrgus:
<https://www.ris.bka.gv.at/GeltendeFassung.wxe?Abfrage=Bundesnormen&Gesetzesnummer=10001848> (03.04.2019)
- 83. United Kingdom Copyright, Designs and Patents Act 1988.

Kasutatud muu materjal:

- 84. Anatomy 4D DAQRI. Arvutivõrgus:
<https://www.educationalappstore.com/app/anatomy-4d> (21.04.2019)
- 85. Amendments Dossier of Implementation of Directive 2001/29/EC on the harmonization of Certain Aspects of Copyright and Related Rights in The Information Society' (2017) Arvutivõrgus:

- <http://parltrack.euwiki.org/dossier/2014/2256%28INI%29#am-421-PE549.469>
(13.04.2019)
86. Apple Incorporationi koduleht. Arvutivõrgus:
<https://www.apple.com/lae/ios/augmented-reality/> (14.04.2019)
87. ARART koduleht. Arvutivõrgus: <http://arart.info/> (21.04.2019)
88. AVR Spot koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.avrspot.com/snapchat-facebook-instagram-using-augmented-reality-business/> (18.04.2019)
89. Commons: Freedom of Panorama - Wikimedia Commons. Arvutivõrgus:
https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Freedom_of_panorama/et
(04.04.2019)
90. Coursera koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.coursera.org/> (14.04.2019)
91. edX koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.edx.org/> (14.04.2019)
92. Facebooki Terms of Service. Arvutivõrgus:
<https://www.facebook.com/legal/terms/update> (04.04.2019)
93. Google Goggles. Arvutivõrgus: <https://www.wordstream.com/google-goggles-app-for-mobile> (21.04.2019)
94. Google Translate. Arvutivõrgus:
<https://support.google.com/translate#topic=7011755> (21.04.2019)
95. Hololensi koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.microsoft.com/en-us/hololens>
(16.04.2019)
96. IKEA koduleht. Arvutivõrgus: <https://highlights.ikea.com/2017/ikea-place/>
(20.04.2019)
97. Ingressi koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.ingress.com/> (19.04.2019)
98. IT terministandardi sõnastik. Arvutivõrgus: <http://www.eki.ee/dict/its/>
(28.03.2019).
99. Layari koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.layar.com/> (19.04.2019)
100. "Mobile Augmented Reality Based On Cloud Computing - IEEE Xplore Document" (Ieeexplore.ieee.org, 2017). Arvutivõrgus:
<http://ieeexplore.ieee.org/document/6325354/> (20.04.2019).
101. "Pokémon Go Is Just the Beginning of an Absurd Copyright Struggle in AR" (GamesIndustry.biz, 2017) Arvutivõrgus:
<http://www.gamesindustry.biz/articles/2016-10-20-pok-mon-go-is-just-the-beginning-of-an-absurd-copyright-struggle-in-ar> (18.04.2019).
102. Pokemon Go koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.pokemongo.com/en-us/>

(31.03.2019)

103. The Brain in 3D. Arvutivõrgus: <https://www.brainfacts.org/3d-brain#intro=true> (21.04.2019)
104. Virtual and Augmented Reality. Understanding The Race for the Next Computing Platform. Arvutivõrgus: <http://www.goldmansachs.com/our-thinking/pages/technology-driving-innovation-folder/virtual-and-augmentedreality/report.pdf> (21.04.2019).
105. Wikimedia Eesti „Panoraamivabadus“. Arvutivõrgus: <https://ee.wikimedia.org/wiki/Panoraamivabadus> (21.04.2019)
106. Wikimedia Commons: Freedom of Panorama. Arvutivõrgus: https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Freedom_of_panorama/et (04.04.2019)
107. Wikitude koduleht. Arvutivõrgus: <https://www.wikitude.com/> (17.04.2019).
108. Weebly. Liitreaalsus – augmented reality. Arvutivõrgus: <https://liitreaalsus.weebly.com/rakendused.html> (21.04.2019)

LITSENTS

Lihtlitsents lõputöö reprodutseerimiseks ja lõputöö üldsusele kättesaadavaks tegemiseks

Mina, Gertrud Sein

1. annan Tartu Ülikoolile tasuta loa (lihtlitsentsi) enda loodud teose „Panoraamivabadus ja liitreaalsus Eesti õiguse kontekstis“, mille juhendaja on Silja Elunurm,
 - 1.1. reprodutseerimiseks säilitamise ja üldsusele kättesaadavaks tegemise eesmärgil, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace-is lisamise eesmärgil kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni;
 - 1.2. üldsusele kättesaadavaks tegemiseks Tartu Ülikooli veebikeskkonna kaudu, sealhulgas digitaalarhiivi DSpace'i kaudu kuni autoriõiguse kehtivuse tähtaja lõppemiseni.
2. olen teadlik, et p-s 1 nimetatud õigused jäävad alles ka autorile.
 - 2.1. kinnitan, et lihtlitsentsi andmisega ei rikuta teiste isikute intellektuaalomandi ega isikuandmete kaitse seadusest tulenevaid õigusi.

Tallinnas, _____